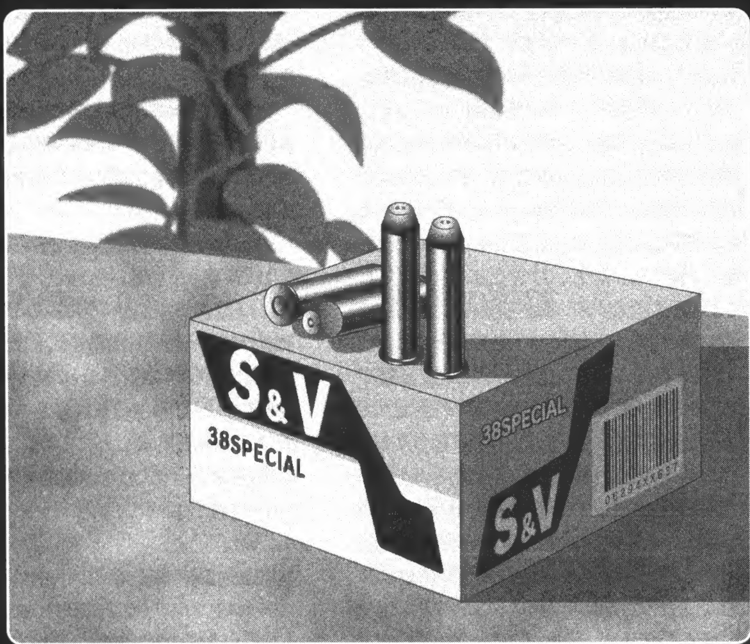
BOUNCER EX

メタルヘッド・マキシマムベーシックルールブック

バウンサー エキスパンション



- METAL HEAD
- CHROME BEAT
- CORE STRIKE
- BOUNCER EXPANSION
- PSY-CLONE
- VIRTUAL CITY
- HUNTERS' HANDBOOK
- HARD BREAK
- CHARTS&SHEETS

「ああ、くたばるかも知れねえな。だがよ、せめて死ぬ時くれえは笑っていたいんだ。おれがいつも笑ってるのはそういうわけさ」

オスロー傭兵団団長　カール“スマイリー”オスロー大佐
<2159年7月、フォートネーブル攻略戦で戦死>

マズルフラッシュ2160

ガンやサイバーパーツは、バウンサーにとって命綱といえる必須装備である。このセクションでは、ガンとサイバーパーツに関する社会的・歴史的背景、ガンの携帯やサイバー化による影響について解説する。

エヴォリューション・オブ・ガンズ

■進化するガン

古代に火薬が発明され、そしてガンが戦場に投入されるようになってから今日まで、火薬の爆発力によって銃弾を打ち出すという基本概念自体は、まったく変化していない。

しかし、発射機構などの様相は大きく進化した。火薬はより効率的な爆発力が得られるように改良され、ガン本体も命中精度はより高く、装弾数はより多く、よりコンパクトになっていった。ピストル、ライフル、マシンガンなど、用途によって形状も変化し、それにともなって弾丸も、対人、対物など、目標に対してより効果的なダメージが与えられるよう、さまざまな材質、形状のものが生み出された。

2160年代に入り、進化のスピードは緩やかになった。この時代のガンのほとんどは、20世紀頃に確立された構造を踏襲したものである。しかし、進化が停止したというわけではない。かつては「実用的ではない」と判断された新しい構造概念が、いまでは製品化され、軍人やハンターたちの間で使用されている。

●2160年代のガン

この時代、弾丸のほとんどはケースレスである。これにともなって、弾丸の装填システム、つまりマガジンの形状も変化した。その多くは、高い装弾数を可能にするブルパップ式である。棒状のマガジンを銃身の上部にセットするヘリカルマガジン式のものも存在する。

ブルパップ、ヘリカルマガジンが主流となった理由はふたつある。

ひとつはコスト面。薬莢を鋳造し、火薬を詰め込んで弾頭をセットするというこれまでのカートリッジ式にくらべて、薬莢のないケースレスは、弾丸の作製に手間も材料もかからない。これにより、安価で、かつ大量に造ることが可能となったのだ。

大量の弾丸が必要になった背景は、ふたつめの理由に関わってくる。それは、戦場の変化である。

市街地やその周辺などで銃撃戦が展開されることが多くなったこの時代、高い装弾数と射率によって、より多くの弾をばらまくことが求められるようになった。

タウンや都市近郊といっても、建物はそれなりに密集している。それがメガ＝シティともなれば高層ビルが熱帯雨林のごとく乱立し、ときにはビル内部が戦場と化すこともある。

そのような大都会のジャングルで、出会い頭の敵に弾を叩き込む最も手っ取り早い方法は、相手の方向にとにかく弾をばらまくことである。相手が人外の反射神経を持つサイボーグでもない限り、命中する確率はかなり高いだろう。

以上のような理由から、ケースレスのオートマチックやブルパップ式のサブマシンガンが、ガンのトップシェアを保っているのである。

●カートリッジ式

では、旧いカートリッジ式のガンは絶滅したのだろうか？

答えは「ノー」である。現在でもカートリッジ式のガンは制作され、市場で見ることができる。その理由は、ガンの用途や口径によるところが大きい。

たとえば、一撃必殺を旨とする狙撃用ライフルなどは、弾をばらまく必要がない(もっとも、この場合はケースレスでも問題ないわけだが)。ショットガン用の散弾、マシンガンの

ベルト式マガジンなどはカートリッジ式である。

また、大口径の拳銃、特にマグナム弾を使用するものなどは、火薬の量とガン本体の耐久性とのバランスから、ケースレスにするのはあまり現実的ではない。大火力の爆発エネルギーが薬室（チェンバー）内に直接広がることになるため、暴発やガン本体を破壊する危険性があるのだ。

つまるところ、確かに市街戦ではケースレスが主流だが、野外での戦いも決して少なくないこの時代、カートリッジ式の活躍する場はまだまだ多いということである。

●レーザー火器

テクノロジーの劇的な進化により、火薬によって実体弾を打ち出すという、ガンの基本概念自体が変わろうとしている。

人類が手にした新たな力、それは"放射の誘導放出による光の増幅"技術、すなわちレーザーである。

現在、拳銃、ライフルなどさまざまなレーザー火器が市場に出回っているが、火薬式のものにくらべて高価で、運用（維持）も楽ではない。しかしそれは、技術的にまだ未熟な分野だから、というわけではない。

◆キャンベラ条約

レーザー技術は数世紀前からすでに実用化されており、医療や工業などに利用され、電化製品などのかたちで人々の生活に溶け込んでいる。

もちろん軍事面でも急ピッチで研究開発がなされ、レーザー火器が実戦投入されるまでに至った。

しかしレーザー火器の進化スピードは（火薬の歴史にくらべて）あまりに早く、ついに、技術的にはバズーカ砲クラスの発射装置でメガ＝シティひとつを灰にすることが可能となった。

この状況に戦慄した大企業、各メガ・シティ行政府は、レーザー火器の開発、販売、携帯を制限することで合意した。セブンスヘブンのキャンベラにて取り交わされたことから、この条約は"キャンベラ条約"と呼ばれる。

■ガンの携帯

基本的に、ガンなど武器の携帯に関する明確な規定はない。メガ＝シティやタウンによって異なる、というのが正確なところである。

しかし、どこの規制もだいたい似たようなもので、多くのメガ＝シティでは、中心に近づくほど所持できる武器が制限される。たいてい、中心部では武器の所持は許されない。

罰則は都市によってまちまちで、罰金や禁固刑、所持している武器によっては追放刑までである。たとえば、キャンベラ条約違反の大出力レーザーライフルを片手にメガ＝シティ中央を闊歩でもしない限り、問答無用で極刑に処されることはないだろう。

タウンの場合、規制はかなり緩やかで、メガ＝シティ並みの制限を敷いているところはほとんどない。

場所によっては、エキゾチックな武器をショーウインドウに並べた銃砲店が軒を連ね、それを買い求めるバウンサーたちであふれているほどである。もちろん、だからといってキャンベラ条約違反の火器が大っぴらに売られているというわけではない。

規制がなければ罰則も存在しないわけだが、むしろ武器所持者の意識はメガ＝シティの住人たちより高く、むやみに発砲するなどということはない。それは、自分が銃弾を放てば、同時に自分にも百発百中の銃弾が飛んでくるということがわかっているからである。

●装備の隠匿

武器の大きさや、形状によって、その装備を発見できるかどうかが決まる。基本的に武器を隠匿する側は、判定の必要はない。見つける側が【PER】のARまたは〈変装〉のSRをおこなう。"隠匿："の数値はそのARにかかる修正である。

武器を隠す側は、〈変装〉のSRをおこなってもよい。そのときつけたSRの修正は相手が発見するためのSRに修正として上乗せされる。"隠匿：－"の装備は、たとえ技能がどうであろうと装備していることを隠すことはできない。

武器などの装備は、基本的には"隠匿："を設けず、"ENC："によって判断する。特に大きさではなくカモフラージュ処理などがしてあるものは、その旨特記する。

ENCとロール修正の関係については、P217を参照。

ボディ・ミーツ・メタル

■2160年代のサイバーテクノロジー

体内に人工器官を埋め込む、四肢を機械化するというサイバーテクノロジーは、バイオテクノロジーや精密機械の技術の進歩によって、大きく躍進した。

現在では、相応の金額さえ払えば、誰もがサイバーパーツを埋め込むことができる。ひと昔前まではやや不安定であった製品も、技術の進歩によって安定した効果を得られるようになった。

●サイバーパーツの需要

アクセスファイバーがあるため、現代におけるサイバーパーツの需要は、理論的には100%である。特に、バウンサーたち戦いを生業とする者にとって、身体を強化するサイバーパーツは商売道具に等しいといっていい。

それ以外にも幾種類ものサイバーパーツが市販されている。それら(後述のサイバーパーツリストにないもの)の多くは、七色に光る特殊ファイバー製の頭髪、タトゥーをアニメーションさせる機能を仕込んだ人造皮膚など、コスメティック系のパーツである。風変わりなところでは、本物のように動くウサギ耳のパーツなども存在する。

●サイバー化と社会

街にはサイバーパーツがあふれており、サイバーパーツを埋め込んだ者が街を歩いていたとしても、誰も意に介さない。石を投げれば、目を機械化している者、指のモーターがかすかな音を立てている者、首筋のジャックやスロットが見え隠れしている者などにすぐ当たる。

しかし、TPOはある。たとえば、財界の大立て者たちが集まるハイソなパーティーに、たとえ護衛だとしても金属パーツをむき出しにしたバウンサーがいれば、紳士淑女は眉をひそめるだろう。また、あまりに人間とかけ離れたシルエットを持つ戦闘用サイボーグがいきなり一般市民の前にあらわれれば、逃げ出さないまでも恐れおののくだろう。

◆サイバー化の制限

基本的に、サイバーパーツは武器の類として見なされる。したがって、メガ=シティなどでは、火器などと同じような制限がある。罰則なども似ている。

しかし、サイバーパーツは隠し持ったり所持しないということができないため、火器などにくらべて金属探知器やX線走査器で発見されやすい。そのため、後で所持がバレて罰せられるという状況はほとんど起こらない。たいていは門前払いをくらって終わりである(そこで抵抗すれば別だが)。

◆サイバー化と犯罪

誰でも容易にサイバー化できるということは、犯罪にも簡単に使用できるということでもある。裏社会では違法パーツも出回っており、市販品より強力で、見た目が生身と変わらず、金属探知器などに引っかかりにくいものが多い。そのため、警察当局が思わぬダメージを負うことも多々ある。

特に近年、重犯罪やテロ行為などは増加傾向にあり、当局はSWATなどの特殊部隊に制限ギリギリの装備で強化させることで、何とか対応している。

■サイバーパーツの運用

ガンなどと違い、サイバーパーツは購入すればそれで終わりというわけではない。体内にインストールする必要があり、メンテナンスにも細心の注意を払わなければならない。

●サイバーパーツショップ

メガ=シティ、タウンを問わず、サイバーパーツのショップは、よほどの場所でない限りどこでも見つけることができる。ただし、シティの中央付近にあるショップではバウンサー向けの強力なパーツは手に入らないなど、地域、店によって売り物は異なる。

ショップでは、ホログラムを使ったカタログから、購入したいパーツを選ぶことになる。

●ハーフボーグとフルボーグ

身体に機械を埋め込んだ人物には大別して2種ある。ひとつは生身をベースに器官を交換していくもので、一般にハーフボーグと呼ばれる。

もうひとつは、脳以外をすべて機械に交換したフルボーグである。フルボーグの中でも、

あらかじめ組み上げられたボディを使用したものを特にアーティフィシャル・ボディあるいは制式フルボーグといい、区別する。

◆バイオ系パーツ

近年、バイオテクノロジーを駆使した、機械ではないパーツが市場に出始めるようになった。これらバイオ系のパーツは、身体になじみやすい、見た目が生身と変わらないといった利点があるが、いまだ研究開発の途中であり、高価でもある。

●サイバーパーツのインストール

購入したサイバーパーツをインストールするためには、専門医による外科手術が必要となる。

インストール手術をおこなう医師を"サイバードク"といい、パーツショップに専属医として常駐しているか、近隣で開業している外科医がショップと提携して手術をおこなっている(違法なパーツショップの場合は、前者がほとんどである)。

どのようなパーツでも、手術は1～2時間(アーティフィシャル・ボディなら約3時間)ほどで終わり、その費用は価格に含まれている。

しかし、手術が終わってすぐに戦闘で大活躍できるというわけではない。1週間ほどのリハビリが必要となる。アーティフィシャル・ボディや全身の筋肉を入れ替えたというような場合は、その期間は入院が必要だが、片腕だけを機械化したという程度なら日常生活を送ることができる。

●サイバーパーツのメンテナンス

一部のパーツを除いて、リンゲル液の交換など、メンテナンスが必要である。

メンテナンスは通常、パーツをインストールしたサイバードクがおこなう。遠地の長期滞在などでそこに行けない場合、市民登録さえしてあれば、最寄りショップにいるサイバードクが代わりにおこなう。

隠匿表

隠匿:数字	ENC	解説
1/8以下		人工内臓のような、体内に埋め込まれているサイバーパーツなど
1/4	ENC0	非常に見つかりにくいもの、カムフラージュしてあるような、めったにない
1/2	ENC1	かなりポケットに入る程度の小さいもの、デリンジャーとか
1	ENC2～3	見つかりにくいもの、小型の拳銃
2	ENC4～5	ちょっと見れば見つかるもの、コートの下になら隠せる程度、大型拳銃、SMG、小型の白兵武器
−	ENC6以上	隠匿不可能、ライフル、長刀など

※ギターケースなど必要があれば「−/1/2」のように併記する。前はギターを持っているかどうか、後ろの数字がその中に武器がしこんであるかどうか、を発見するときに使用する。

ラリーカンパニー日誌:隠匿と発見

エレクトラのチームに、とある企業のエージェントを名乗る男が自ら依頼を持ってやってきた。それに応対するのはもちろん、チームの顔であるエレクトラとレイ。トールは万一の護衛として後ろに控え、エージェントとそのボディガードに対して、その巨体を利用してわざと威圧的な態度をとるようにしている。

エージェントの後ろに控えるボディガードはなかなかの肢体を持つ妙齢の女性で、サングラスの下にはさぞかし端麗な顔があるに違いない。パッと見、武器は持っていないようだ。

しかしトール(のプレイヤー)は、GMに彼女は武器を持っていないかどうかを尋ねた。それに対し、GMはトールに〈変装〉でロールするよう告げる。トールは〈変装〉を持っていないため、事実上【PER】のARとなる。AR%は22で、ダイス目は13。成功である。

そこでGMは、トールに「彼女は、胸のホルスターに大型の拳銃を下げており、サイバーパーツもインストールしているようだ」と告げた。

*　　　*　　　*

一方、ゲルハルトとマリーは、ミッドランド氏の使いで、とあるストリートギャングのアジトに赴いていた。相手はミッドランド氏と懇意にしているが、何が起きるかわからないため、一応、護身用の拳銃を準備。しかしそれが見つかって、余計なトラブルが起きては元も子もない。

そこで彼らは、〈変装〉のSR(ふたりともスキルを持っていないため、事実上【PER】のAR)で武器を隠すことにした。ふたりは、ともにラックポイントを1点消費してSR2にしたうえで、SR1/2のロール修正を加えてロールした。これならば、よほどのことがない限り、発見されないだろう……。

サイボーグ・オーダー

身体に機械を埋め込むことをサイバー化、サイバー化された人物をサイボーグと呼ぶ。サイバーパーツにはさまざまな種類があり、カスタマイズが可能だ。それをサイボーグ・オーダーという。

サイバー化

サイバー化をおこなう方法は大きく2種類にわけられ、ひとつは腕、脚、頭などをリプレイスメントと呼ばれるサイバーパーツに置き換えて、そこにサイバーパーツを内蔵していく方法、もうひとつは、生身の身体にさまざまなパーツを埋め込んでいく方法である。

特にリプレイスメントを使用する場合は、より多くのサイバーパーツを埋め込むことが可能となるため、個人の好みによってカスタマイズすることも可能である。

また、サイバーパーツを身体やリプレイスメントに埋め込むことをインストールという。

■サイバーパーツのタイプ

サイバーパーツは、そのインストール方法からリプレイスメント、インプラント、アーティフィシャル・ボディの3種類がある。また、サイバーパーツではないが、生身の状態をアンプラグドと呼ぶ。これは、サイボーグ・オーダーのルールで必要となるためである。

●アンプラグド

生身の状態。サイバーパーツではないが、便宜上、ここに記載した。

リプレイスメント、インプラントをインストールできる。リプレイスメントをインストールした部位は、もはやアンプラグドではない(左腕にリプレイスメントをインストールした場合、右腕はアンプラグドだが左腕はそうではない)。

●リプレイスメント

ベイシック(基本)フレームともいう。頭、胴、四肢を、まるごと機械化するタイプのサイバーパーツである。各種オプション(インプラント)をインストールできる。

ただし、特に何も施さなければ、いかにもサイバー化していることがわかる。

●インプラント

アンプラグド、リプレイスメントを問わず、体内にインストールするタイプのサイバーパーツである。アンプラグドにインストールした場合、外観が変化しないため、一見サイバー化しているようには見えない。ただし(細胞の)強度的な問題から、リプレイスメントにくらべてインストールできるパーツに制限がある。

ちなみに、アーティフィシャル・ボディ専用のオプションも便宜上インプラントとする。

●アーティフィシャル・ボディ

脳以外のすべての部品を機械化するタイプ(フルボーグ)のサイバーパーツで、リプレイスメントの究極形態であるといえる。制式フルボーグとも呼ばれる。

基本的には単体でさまざまな能力を持っているが、インプラントをオプションとしてインストールできる(アーティフィシャル・ボディ専用のオプションもある)。リプレイスメントはインストールできない。また、パーツの換装が楽で、さまざまな状況に対応させることもできる。

しかし、アーティフィシャル・ボディ最大の利点はメーカーのアフターサポートが充実していることである。メンテナンスにかかる費用は基本的に無料で、修理費用も含まれる。ただし、稼働状態、各部のパーツの状態などのデータをメーカーのサポートセンターに定期的に送信するための発信器が取りつけられるため、ハッキングされやすいという欠点もある(もちろん周波数は随時変更されるし、データの暗号化やハッキング対策のプロテクシ

リプレイスメントの部位

脚や眼は片方だけサイバーパーツにすることはできないしたがって、データはすべて両方をサイバーパーツにしたときのものである。ただし、眼は演出として片方だけサイバーパーツにしているとしてもよい。ただし、価格、IP、その他データは一切変わらない。

ョンはなされている)。

基本的に外観はロボット同然になるが、人間用の装備は普通に使用できる。

■部位

サイバーパーツには、基本的にどの"部位"にインストールするのかが設定されている(アーティフィシャル・ボディは除く)。どのような部位があるかは"部位リスト"を参照すること。

リストを見ればわかるが、部位によっては"主部位"が設定されている。基本的にその部位は、主部位に含まれる。

■サイバーパーツのデータ

サイバーパーツのデータは、以下のとおり。

メーカー:製造・販売メーカーの名前。
名称:型式番号と名称。
価格:ドル表示の価格。
タイプ:アンプラグド専用、リプレイスメント専用、あるいはアーティフィシャル・ボディ専用かどうか。特に指定がない場合、どのタイプにもインストールできる。
部位:サイバーパーツのインストールする部位。
IS:オプションをどの程度インストールできるかをあらわした数値。便宜上、アンプラグドにも設定されている。
IP:どの程度【IS】を占有するかをあらわした数値。全パーツの【IP】合計が、その部位の【IS】を越えてはならない。
SUV:そのパーツ固有の強度を【SUV】であらわしたもの。リプレイスメント、一部のインプラントに設定される。インストールした部位がダメージを受けた時に使用する。
隠匿:そのサイバーパーツをインストールしていることを隠すことの難しさをあらわす。
解説:インストールしたことによる効果や特殊な修正、解説など。

■アーティフィシャル・ボディのデータ

アーティフィシャル・ボディのデータは、他のサイバーパーツとは若干変わり、以下のとおりとなる。

メーカー:製造・販売メーカーの名前。
名称:型式番号と名称。
能力値:インストールしたことによって得られる【STR】【REF】【DEX】【PER】【SUV】【MV】のボーナス。固定のものもある。
IS:アーティフィシャル・ボディは「全身」の【IS】しか持っていない。
価格:ドル表示の価格。
隠匿:アーティフィシャル・ボディであることを隠すことの難しさをあらわす。
HR:ハッキングレート。ハッキングされたときに相手の〈ハッキング〉にかかるロール修正をあらわす。
プレインストール:すでにインストールされているパーツ。
解説:そのアーティフィシャル・ボディの特殊な修正、解説など。

部位
それぞれのサイバーパーツの部位は"頭部>眼"というように、上位部位とインストール場所の両方が記述されている。

サイバーパーツのメンテナンス

ここで定義されているメンテナンス費用は、キャンペーンゲームや長期の旅などのときの目安として、GMが必要と思ったときに使用するとよいだろう。

リプレイスメント

リプレイスメントに内蔵されている神経や筋肉などは、科学反応で動くため、定期的にリンゲル液を交換しなければならない。交換の目安は1週間で価格は$100だが、複数の部位をリプレイスメントにしている場合は、部位ごとにメンテナンス費用がかかる。

インプラント

インプラントは基本的にメンテナンスフリーである。生体電流を利用するもの、筋肉の動きを利用していバッテリーに蓄電するものなど、動力源を交換する必要がなかったり、必要だとしても長期間持つ、あるいは低価格なものがほとんどである。これらのものはメンテナンスに費用がかからないものとして扱ってよい。

ただし、強化人工筋肉のようにリンゲル液を必要とするものもある。各サイバーパーツのデータにしたがうこと。

アーティフィシャル・ボディ

アーティフィシャル・ボディの場合、メンテナンスの費用はすでに価格に含まれている。したがって、長期の旅をするなど企業のメンテナンス受けることができない場合以外、考えなくてもよい。もし、メンテナンスを受けることができない場合は、リンゲル液の交換が必要となる。交換の目安はアーティフィシャル・ボディの種類によって異なるが、価格は1回$300と考える。

サイバーパーツ部位表

- **全身(200/280)**
  - 頭部(40/50)
    - 眼(7/10) ※基本的に両方
    - 鼻(5/－)
    - 耳(5/－)
    - 口(5/－)
    - 脳(12/－)
  - 胴部(65/80)
    - 胸(6/－)
    - 背中(6/－)
    - 下腹(5/－)
    - 内臓(45/－)
      - 消化器(15/－)
      - 呼吸器(8/－)
      - 循環器(17/－)
  - 腕部(20/30) ※基本的に片方
    - 肩(5/－)
    - 上腕(5/－)
    - 前腕(8/－)
      - 手(5/－)
  - 脚部(30/45) ※基本的に両方
    - 大腿(20/－)
    - 下腿(10/－)
      - 足首(5/－)

※部位チャートの数値は、それぞれの部位の【IS】をあらわす。なお、"/"の前の数値がアンプラグドおよびバイオパーツ、後ろが"リプレイスメント"のものである。"－"はリプレイスメントが存在しないことをあらわしている。

インストール

サイバーパーツのインストールは、埋め込む部位がサイバー化されているかなどによって異なる。たとえば"リプレイスメント専用"のサイバーパーツはリプレイスメントをインストールしないと、インストールすることはできないし、アンプラグドにインストールされたサイバーパーツの交換は容易におこなうことはできない。

医療技術が進んだとはいえ、一度サイバー化した身体を元に戻すことは難しい。そのことをよく考えた上で、インストールをおこなうこと。

■インストールの制限

サイバーパーツをインストールするためには、いくつかの制限がある。

●タイプ

パーツによっては、「アンプラグド専用」「リプレイスメント専用」「アーティフィシャル・ボディ専用」のものがある。逆に「アンプラグド不可」といったパーツもあり、この条件を満たしていないとインストールできない。

●部位

そのパーツに指定されている部位にしかインストールできない。つまり、眼のパーツを脚にインストールすることはできないわけだ。

●ISとIP

【IS】はInstall Space、【IP】はInstall Pointsの略である。

リプレイスメントなど、【IS】の設定されているサイバーパーツは、その中に複数のインプラントをオプションとしてインストールすることができる。ただし、オプションのサイバーパーツの【IP】の総計が【IS】以下でなければならない。生身の身体にも【IS】は決まっている。部位リストを参照すること。

基本的に、インストールされたパーツ【IP】の合計は、その部位の【IS】以下でなくてはならない。ただし、この【IP】の合計には、リプレイスメントやインプラントにオプションとしてインストールされたパーツの【IP】は含めなくてよい。

また、主部位が設定されている部位に、パーツをインストールした場合、その【IP】を主

部位の【IP】の総計にも加えなければならない。つまり、「眼」にインストールしたパーツの【IP】は、「頭部」「全身」の【IP】の総計にそれぞれ影響を与えることになる。つまり、すべてのインストールしたパーツの【IP】の合計は、「全身」の【IS】以下でなくてはならない。

●その他

解説などに制限が明記されている場合は、それにしたがわなければならない。

■アンプラグド

生身の身体であるアンプラグドへのインプラントのインストールは、インストールするサイバーパーツの【IP】の総計が、その部位ごとに設定されている【IS】の値まで可能である。ただし、【IP】が設定されているインプラントでも、ひとつしかインストールができないことがあるので注意すること。

■リプレイスメント

身体の部位自体を入れ替えるサイバーパーツがリプレイスメントである。したがって、まずリプレイスメントを選択する。

インストールするリプレイスメントを選択した後、そのリプレイスメントにインストールするインプラントを決定する。

アンプラグドと同様に、インプラントの【IP】の総計がリプレイスメントの【IS】までインストール可能である。

■アーティフィシャル・ボディ

アーティフィシャル・ボディの場合、基本的にインストールされているインプラント(プレインストール・インプラント)を交換することはできない。ただし、全身に【IS】が設定されているので、インプラントの【IP】の総計までインストール可能である。部位ごとのISを計算する必要はない。

■サイボーグ・オーダーの費用

サイボーグ・オーダーをキャラクターがおこなうことはかなり難しい。医学だけでなく、精密工学、エレクトロニクスなどさまざまな知識が必要となるからである。

したがって、キャラクターのサイバー化は、基本的に専門技師の元でおこなうこととなる。サイバー化の費用は、すべてサイバーパーツの価格に含まれているので、別途費用がかかることはない。

■サイバーパーツの換装

アンプラグドにインストールしたサイバーパーツを、別の(多くはより上級の)サイバーパーツに換装する場合、新しくインストールするサイバーパーツの価格が若干上がる。これは、もとのパーツを抜き取る(アンインストールする)という手術をおこなわなければならないためである。アンインストールするサイバーパーツの価格の25%が手術費として上乗せとなる。

リプレイスメントにインストールしたインプラントを換装する場合は、価格はそのまま。ただし、専門家による手術はやはり必要である。一部、自分で換装できるオプションもある。ただし、アーティフィシャル・ボディ専用のインプラントは、ほとんどがアタッチメント化されているため、自分で換装できる。

ラリーカンパニー日誌:ISとIP

エレクトラは現在、“バイオアイボール”“ブラスターヘッド”“ヴィジュアル・エンハンザ”“ドラッグスタビライザー”“強化人工神経(1レベル)”“アンチダズル”をインストールしている(実際にはアクセスファイバーもあるが、【IP】0なのでここでは省略)。

その結果、眼の【IP】総計は7(バイオアイボール)で、頭部は9(=2(ブラスターヘッド)+7(バイオアイボール))となる。

循環器の【IP】総計は10(ドラッグスタビライザー)で、内臓、胴部も同様である(内臓、胴部には何もインストールされていないため)。

そして全身の【IP】総計は、21(=2(強化人工神経)+9(頭部【IP】総計)+10(胴部【IP】総計))となる。

ちなみにヴィジュアル・エンハンサとアンチダズルは、バイオアイボールのオプションとなるため、頭部及び全身の【IP】総計には影響しない。ちなみにこのふたつの【IP】総計は、3(=2(ヴィジュアル・エンハンサ)+1(アンチダズル))である。

アームズコレクション

このセクションでは、戦闘に使用する銃器、兵器、防具などの解説をおこなう。ハンターである以上、戦いを避けることはできない。自分の命を守るためにも、これらの選択は慎重におこうことをおすすめする。

本文中に“追加被害”とあるものは、それぞれ以下の意味を持つ。

シフトn：損傷がnランク上がる。nがマイナスの時は下がる
スタン：スタン攻撃となる

また、価格の“／”の前が本体価格、後ろが弾の価格となっている。弾の価格はフル装填したときのもので、弾を買うときや収支を出すときに使用する。

Ⅰ類武器

ピストルやサブマシンガンなど、片手で使用できる程度の小さめの銃器がⅠ類の武器である。スキルは〈小火器〉を使用する。

その多くはポケットに入れたり、コートの内側に隠したりすることができるサイズのため携帯性に優れている。ただし射程は短く、威力の低いものが多い。また、発射方式の“(B2)”と()がついている場合は〈小火器〉のスキルが50以上の熟練者のみ可能である。

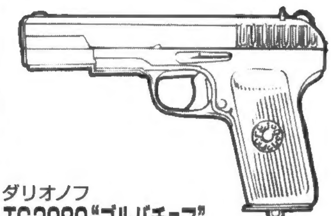


フィラデルアームズ
レディ・デリンジャー

口径：.357cal　ENC：1／1
火力：−10(S)　弾数：2
発射方式：S／B2　持ち方：片手
信頼性：B　価格：$60／$1

0〜5	6〜20	21〜50
0	−20	—

解説：グリップにスクリムショウが施され、美術品のように美しいスタイルでレディを名乗るデリンジャー。ただし性能は実戦級。綺麗な華には棘があるものだ。



ダリオノフ
TG2080“ゴルバチョフ”

口径：.22cal　ENC：2／1
火力：0(B)　弾数：3
発射方式：S　持ち方：片手
信頼性：C　価格：$20／$2

0〜5	6〜20	21〜50
0	−10	−50

解説：ダリオノフ社製.22calケースレス。生産効率第一主義から来る低価格と、シンプルな構造ゆえに頑丈ではあるが、性能は悪い。



フィラデルアームズ
デリンジャー

口径：.44cal　ENC：1／1
火力：−10(B)　弾数：2
発射方式：S／B2　持ち方：片手
信頼性：B　価格：$20／$1

0〜5	6〜20	21〜50
−10	−40	—

解説：護身用のポケット拳銃としてあまりにも有名。上下2本の銃身に1発ずつ弾丸が込められている。1目標に対してのみ、2発同時に撃つこともできる。



パラメシウム企画
PG5コンパクト

口径：.22cal　ENC：2／1
火力：0(B)　弾数：3
発射方式：S　持ち方：片手
信頼性：B　価格：$50／$2

0〜5	6〜20	21〜50
+10	0	−40

解説：.22calケースレス。火力はないが比較的当てやすくて携帯にも便利なコンシールド・キャリーガンは一般市民の自衛に最適。



違法業者
ゴルバチョフ・コピー“ゴルビー”

口径：.22cal　ENC：2／1
火力：0(B)　弾数：3
発射方式：S　持ち方：片手
信頼性：D　価格：$10／$2

0〜5	6〜20	21〜50
−10	−30	−80

解説：ヤミ市に大量に流れているゴルバチョフの地下コピー品。暴発しなかったらめっけもの。命中したら大したものだ。



セブロ
SA/MK-Ⅰ“ブロンクス”

口径:.22cal　ENC:3/1
火力:10(B)　弾数:8
発射方式:S/B2　持ち方:片手
信頼性:A　価格:$500/$6

0~5	6~20	21~50
+10	0	−40

解説:発売当時、後発だったセブロ社の名を一躍高めた.22calケースレス。このサイズで9mm並みの破壊力と装弾数の多さが、セブロ伝説の幕開けとなった。



FN
ブローニング“ディアブロⅡF”

口径:9mm　ENC:4/1
火力:10(B)　弾数:8
発射方式:B2/A3　持ち方:片手
信頼性:B　価格:$200/$6

0~5	6~20	21~50
+10	0	−20

解説:定評のあるディアブロⅡをベースに開発されたフルオートピストル。折りたたみ式フォアグリップと付属のショルダーストックで連射中の安定性を確保。

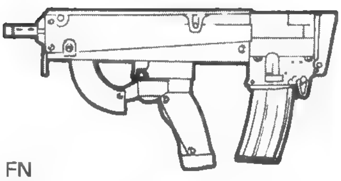


UIZ
スパイク941R

口径:9mm　ENC:3/1
火力:10(B)　弾数:3
発射方式:S/B2　持ち方:片手
信頼性:B　価格:$200/$3

0~5	6~20	21~50
+10	0	−20

解説:イスラエル系9mmケースレス。右側面にレーザーサイトが標準装備されてこの値段は驚異。



FN
ブローニングFN556

口径:5.56mm　ENC:4/2
火力:10(B)　弾数:8
発射方式:S/B2/A3　持ち方:片手
信頼性:B　価格:$800/$15

0~10	11~20	21~50	51~100
+10	0	-30	-80

解説:オートライフル用の5.56mm小口径高速弾を使用する軍用ピストル。なお51m以上の射撃をおこなうには〈小火器〉60以上が必要。

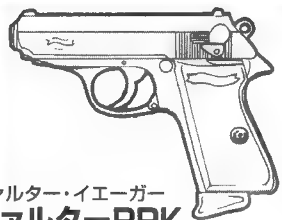


ヴァルター・イエーガー
ウォルフG18

口径:9mm　ENC:3/1
火力:10(B)　弾数:6
発射方式:S/B2　持ち方:片手
信頼性:A　価格:$250/$5

0~5	6~20	21~50
0	−10	−30

解説:耐酸プラスチック製のグリップ・フレームやマガジンで劣悪な環境に対応した9mmケースレス。性能は文句なしだが、いささか高い。



ヴァルター・イエーガー
ヴァルターPPK

口径:9mm　ENC:1/1
火力:10(B)　弾数:3
発射方式:S　持ち方:片手
信頼性:B　価格:$100/$3

0~5	6~20	21~50
+10	0	−30

解説:耐酸プラスチック製9mmボディ。諜報機関で使用するモデル(PPK/S)には造影剤が混入されていないため、一切の探知機に反応しない(価格:$200)。



FN
ブローニング“ディアブロⅡ”

口径:9mm　ENC:3/1
火力:10(B)　弾数:6
発射方式:S/B2　持ち方:片手
信頼性:B　価格:$100/$5

0~5	6~20	21~50
0	−10	−30

解説:9mmケースレスのスタンダード。装填弾数の多いダブル・カーラム・マガジン仕様。世界最高のコンバットオートと評され、軍隊ではこれが支給される。



ヴァルター・イエーガー
ウォルフG18J

口径:9mm　ENC:2/1
火力:10(B)　弾数:3
発射方式:S/B2　持ち方:片手
信頼性:A　価格:$220/$3

0~5	6~20	21~50
0	−10	−30

解説:ダブル・カーラム・マガジン仕様のグリップでは手の小さな東洋人や女性が持てないため、マガジンをシングル・ローにした軽量モデル。

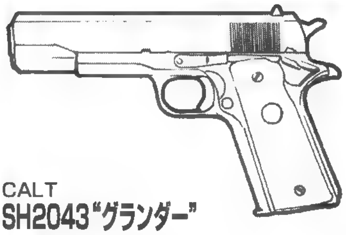


ダリオノフ
PD“ピストレット・ダリオノフ”

口径:9mm　ENC:1/1
火力:10(B)　弾数:3
発射方式:S　持ち方:片手
信頼性:C　価格:$40/$3

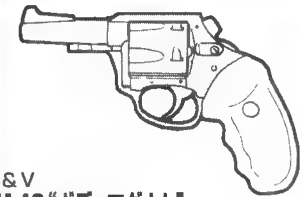
0~5	6~20	21~50
0	−10	−40

解説:ダリオノフ社製ヴァルターPPKともいえる9mmボディ。性能はともあれこの低価格はゲリラの強い味方だ。



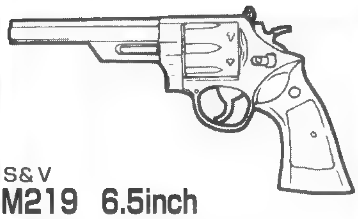
CALT
SH2043“グランダー”

口径：.45cal　ENC：4／1
火力：20(B)　弾数：3
発射方式：S／B2 持ち方：片手
信頼性：B　価格：$500／$3
0～5　6～20　21～50
－20　－40　－60
解説：軍用銃シェアでは9mmと市場を二分している.45calケースレスの代表的モデル。耐酸クロームメッキ仕様モデルは$550。



S＆V
M149“ボディマグナム”

口径：.357MAG　ENC：2／1
火力：20(B)　弾数：2
発射方式：S／(B2) 持ち方：片手
信頼性：A　価格：$160／$1
0～5　6～20　21～50
0　－30　－70
解説：2インチバレルでハンマーも露出していないので、ポケットの中からでも発射できる小型リボルバー。



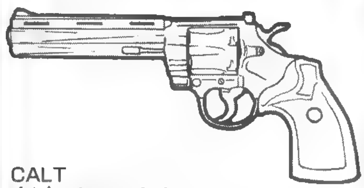
S＆V
M219　6.5inch

口径：.44MAG　ENC：4／1
火力：30(B)　弾数：2
発射方式：S／(B2) 持ち方：片手
信頼性：A　価格：$300／$1
0～5　6～20　21～50
－20　－30　－50
解説：「.44マグナム」の名で親しまれるリボルバー。耐酸クロームメッキコーティングは$340。



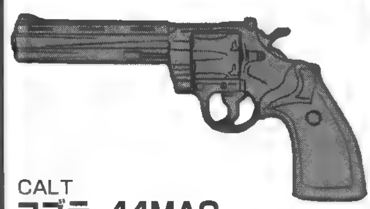
ヴァルター・イエーガー
ウォルフG42

口径：.45cal　ENC：3／1
火力：20(B)　弾数：3
発射方式：S／B2 持ち方：片手
信頼性：B　価格：$600／$3
0～5　6～20　21～50
－20　－40　－60
解説：9mmケースレスではFN社の牙城を崩せなかった同社が、.45calケースレス市場の独占を狙って投入したウォルフシリーズの口径バージョン。



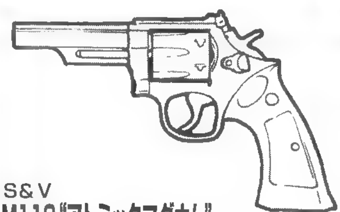
CALT
バイパー.357MAG. 6inch

口径：.357MAG　ENC：3／1
火力：20(B)　弾数：2
発射方式：S／(B2) 持ち方：片手
信頼性：A　価格：$220／$1
0～5　6～20　21～50
0　－20　－30
解説：銃身の先端まで伸びるシュラウドが特徴的なバイパー。根強いファンを獲得し、リボルバーといえばS＆Vの市場に唯一対抗し得るモデルとなっている。



CALT
コブラ .44MAG.

口径：.44MAG　ENC：4／1
火力：30(B)　弾数：2
発射方式：S／(B2) 持ち方：片手
信頼性：A　価格：$320／$1
0～5　6～20　21～50
－20　－30　－40
解説：バイパーの44口径バージョン。



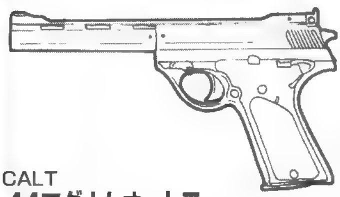
S＆V
M119“アトミックマグナム”

口径：.357MAG　ENC：3／1
火力：20(B)　弾数：2
発射方式：S／(B2) 持ち方：片手
信頼性：A　価格：$200／$1
0～5　6～20　21～50
0　－20　－40
解説：質の高い、安心できるリボルバー製造で定評のあるS＆Vの中でも人気で息の長いモデル。



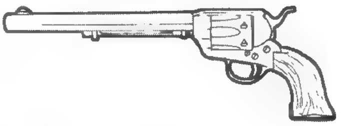
CALT
シティバイパー.357MAG. 2.5inch

口径：.357MAG　ENC：2／1
火力：20(B)　弾数：2
発射方式：S／(B2) 持ち方：片手
信頼性：S　価格：$220／$1
0～5　6～20　21～50
0　－30　－60
解説：バイパーのスナブノーズモデル。隠蔽性が上がり、狭い室内での取り回しも楽になっているが、さすがに遠距離の命中精度は落ちている。



CALT
.44マグナムオートⅢ

口径：.44MAG　ENC：5／1
火力：30(B)　弾数：3
発射方式：S／B2 持ち方：片手
信頼性：B　価格：$500／$2
0～5　6～20　21～50
－30　－50　－70
解説：44マグナム口径の大型オートピストル。カッコ良さで人気も高い。

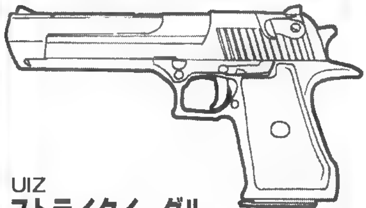


CALT
ピースキャリアー

口径：.45CALT　ENC：4／1
火力：40(B)　弾数：2
発射方式：S　持ち方：片手
信頼性：S　価格：$500／$2

0〜5	6〜20	21〜50
−20	−30	−50

解説：圧倒的な歴史を誇るCALT社の始まりにして代名詞といえる銃を、外観はそのままに現代用にアレンジしたモデル。

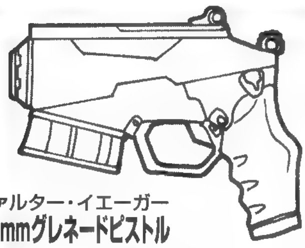


UIZ
ストライクイーグル

口径：.50AE　ENC：5／1
火力：50(B)　弾数：3
発射方式：S／B2　持ち方：片手
信頼性：B　価格：$700／$3

0〜5	6〜20	21〜50
−30	−50	−70

解説：威圧的ともいえる迫力とサイズを持つ、大口径オートマグナムハンドガン。耐酸ステンレスシルバーモデルは$740。

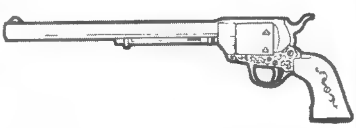


ヴァルター・イエーガー
40mmグレネードピストル

口径：40mm　ENC：3／1
火力：85／45(E)　弾数：1
発射方式：S　持ち方：片手
信頼性：B　価格：$300／$10

1〜5	6〜20	21〜50※
0	−20	−40

解説：グレネード弾を単発で発射する、シンプルな設計の兵器。この銃は爆発物ルールを参照のこと。

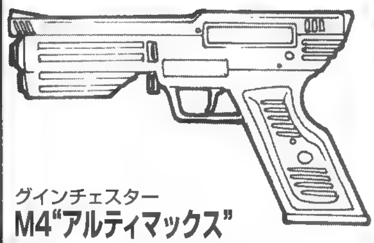


CALT
ハインラインスペシャル45C

口径：.45CALT　ENC：5／1
火力：40(B)　弾数：2
発射方式：S　持ち方：片手
信頼性：A　価格：$1,000／$2

0〜5	6〜20	21〜50
0	−20	−40

解説：2148年、ハイアット・ワープ生誕300年を記念して彼の愛銃を復刻した12インチバレルのスペシャルピースキャリア。

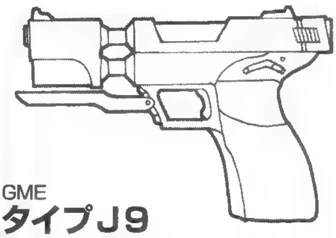


ヴインチェスター
M4"アルティマックス"

口径：17mm　ENC：4／1
火力：80(BI)　弾数：2
発射方式：S　持ち方：片手
信頼性：B　価格：$600／$120

0〜5	6〜20	21〜50
−40	−80	

解説：口径17mmのAPテフロン弾を射出する。反動がすさまじく、〈小火器〉60以上がないと撃てない。

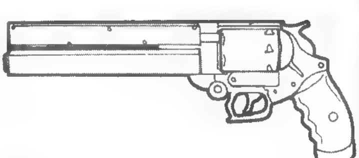


GME
タイプJ9

口径：.22cal　ENC：3／1
火力：10(L)　弾数：6
発射方式：B3　持ち方：片手
信頼性：B　価格：$3,000／$100

1〜5	6〜20	21〜50
+20	0	0

解説：.22calブラスター。レーザーガンは本来さらに高性能なスペックを期待できる分野だが、キャンベラ条約によって開発が制限されている。

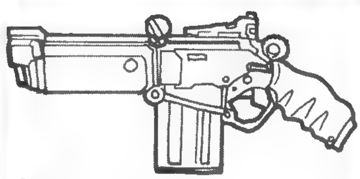


S&V
エンジェルアーム

口径：.45CALT　ENC：5／1
火力：40(B)　弾数：2
発射方式：S／(B2)　持ち方：片手
信頼性：A　価格：$2,000／$2

0〜5	6〜20	21〜50
+10	0	−30

解説：元々はとあるガンファイターのために作られたワンオフモデル。銃身上方のウェイトが特徴的。耐酸シルバー多層コーティング仕様。

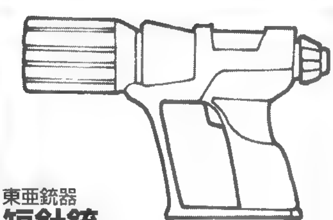


ヴァルター・イエーガー
C27ショットピストル

口径：12ゲージ　ENC：3／2
火力：75／35(B)　弾数：3
発射方式：S　持ち方：片手
信頼性：B　価格：$300／$1

1〜5	6〜20	21〜50※
+10	−	−

解説：ショットガン用の散弾を単発で発射するピストル。散弾以外にも、口径12ゲージの弾ならばすべて使用できる(この銃は爆発物ルールを参照のこと)。

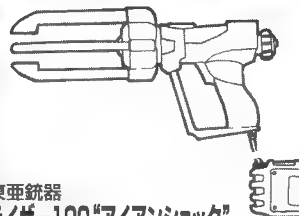


東亜銃器
短針銃

口径：40mm　ENC：2／1
火力：10(B)　弾数：2
発射方式：S　持ち方：片手
信頼性：B　価格：$1,000／$20

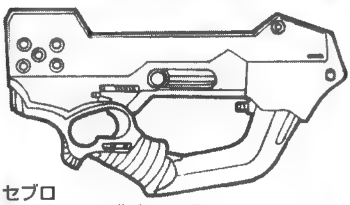
0〜5	6〜20	21〜50※
+40	−	−

解説：数千本の針を高圧ガスで射出する暗殺用の拳銃。命中した箇所はボロ布のようになる(追加被害：シフト1)。



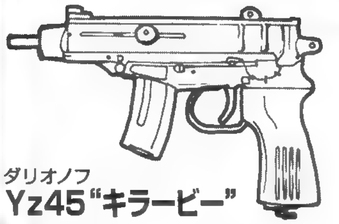
東亜銃器
テイザー100“アイアンショック”

口径:–　ENC:2/1
火力:100(S)　弾数:2
発射方式:S　持ち方:片手
信頼性:B　価格:$800/$20
0~5　6~20　21~50※
+60　–　–
解説:放電銃。肉体的なダメージよりは気絶させることが目的の銃である(追加被害:スタン)。



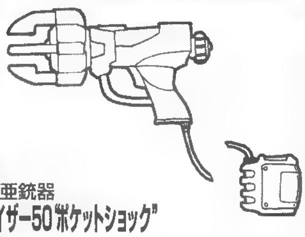
セブロ
SB/C25A“ゴースト”

口径:.22cal　ENC:4/1
火力:10(B)　弾数:16
発射方式:S/A4 持ち方:片手
信頼性:B　価格:$2,300/$300
0~5　6~20　21~50
+40　+20　0
解説:セブロが誇るフレシェットマシンピストル(追加被害:シフト-1)。銃口の上にレーザーサイトを標準装備している(距離修正には反映済)。



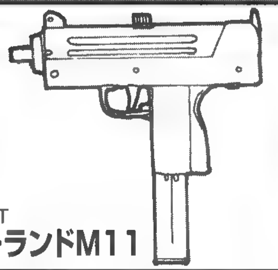
ダリオノフ
Yz45“キラービー”

口径:9mm　ENC:3/1
火力:10(B)　弾数:8
発射方式:B2/A3 持ち方:片手
信頼性:C　価格:$100/$5
0~5　6~20　21~50
+20　0　-20
解説:業界中が驚いた、ダリオノフ製で唯一まともな銃。おなじみの低価格はそのままに、他社の製品と較べても遜色ない性能はある意味すごい。



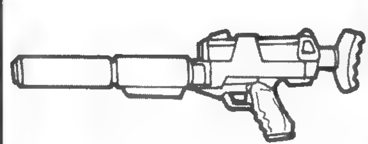
東亜銃器
テイザー50“ポケットショック”

口径:-　ENC:1/1
火力:50(IE)　弾数:1
発射方式:S　持ち方:片手
信頼性:A　価格:$600/$15
1~5　6~20　21~50※
+50　–　–
解説:隠蔽に最適な小型放電銃(追加被害:スタン)。



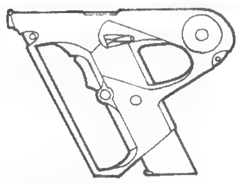
CALT
ローランドM11

口径:9mm　ENC:3/1
火力:10(B)　弾数:12
発射方式:B2/A3 持ち方:片手
信頼性:B　価格:$200/$6
0~5　6~20　21~50
+20　0　-20
解説:ピストルサイズ・サブマシンガンの代表的モデル。連射スピードが異常に高く、コントロールし難いが、短時間の瞬発力を求める特殊部隊にはうってつけ。



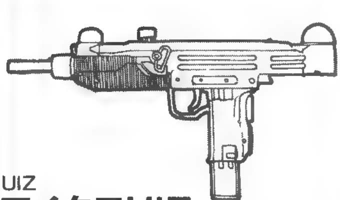
スタニスワフ・アームズ
SMG/JP9“スニークアタッカー”

口径:.22cal　ENC:5/1
火力:0(B)　弾数:28
発射方式:S/B2/A3持ち方:片/両
信頼性:B　価格:$600/$20
0~5　6~20　21~50
+40　+20　0
解説:ヘリカルフィードマガジン(螺旋弾倉)を採用したインドアアタックウェポン。臥せ撃ち時に低い射撃姿勢を取れるのも利点。消音性能が大変優れている。



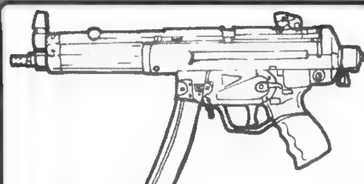
スタニスワフ・アームズ
MP/VP90

口径:.22cal　ENC:2/1
火力:0(B)　弾数:4
発射方式:B2/A3 持ち方:片手
信頼性:B　価格:$400/$2
0~5　6~20　21~50
+40　0　0
解説:ランドブラスターに人気のマシンピストル。軽量小型で扱いやすく、隠蔽性も高いので、発売以来、各種捜査員からテロリストまでが高く評価している。



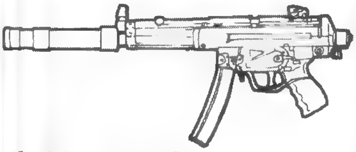
UIZ
マイクロUIZ

口径:9mm　ENC:3/1
火力:10(B)　弾数:8
発射方式:B2/A4 持ち方:片手
信頼性:A　価格:$300/$5
0~5　6~20　21~50
+20　-10　-30
解説:護衛任務用の強化型ピストルとして開発されたミニチュアサブマシンガン。軽量で携帯性に優れるが、スタンダードタイプに較べ、射撃性能では劣る。



ヴァルター・イエーガー
BD7　Z4

口径:9mm　ENC:6/1
火力:10(B)　弾数:16
発射方式:S/B2/A3 持ち方:片/両
信頼性:B　価格:$500/$10
0~5　6~20　21~50
+40　+20　0
解説:人気、実力ともに最高と呼ばれる9mmSMG、BD7シリーズ。その核となるモデルがZ4である。

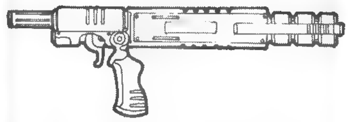


ヴァルター・イエーガー
BD7 SZ5“ダイハード”

口径:9mm　ENC:5/1
火力:10(B)　弾数:16
発射方式:S/B2/A3　持ち方:片/両
信頼性:B　価格:$520/$10

0~5	6~20	21~50
+40	+20	0

解説:Z4にサイレンサーを標準装備したモデル。



スタニスワフ・アームズ
SMG/SR“スーパーロッド”

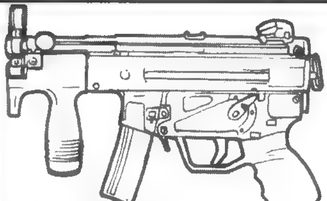
口径:9mm　ENC:3/1
火力:10(B)　弾数:16
発射方式:A4　持ち方:片手
信頼性:B　価格:$600/$5

0~5	6~20	21~50
+20	0	−20

解説:ヘリカルフィードマガジンを採用した、ロッド状のサブマシンガン。隠し武器に最適。

II類武器

ライフルやショットガンなど、両手で使用する大型の銃器がII類の武器である。スキルは〈小火器〉を使用する。
火力、命中率、装弾数すべてがI類武器よりも高いが、その反面携帯性に欠け、かさばるものが多い。そういう意味でも、まさに戦闘用の武器といえよう。さまざまな意味で安定性の高い武器であり、多くのハンターが使用している。

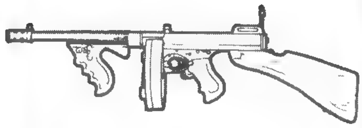


ヴァルター・イエーガー
BD7 KZ4“クルツ”

口径:9mm　ENC:4/1
火力:10(B)　弾数:12
発射方式:S/B2/A3　持ち方:片/両
信頼性:B　価格:$450/$6

0~5	6~20	21~50
+40	+20	−10

解説:BD7シリーズの最小モデル。そのコンパクトさから、サイドアームとしても使える。ロングマガジン(価格:$10)にすれば、弾数が16となる(ENC:5)



CALT
ゲイボルグSMG

口径:.45cal　ENC:5/1
火力:20(B)　弾数:16
発射方式:B2/A3　持ち方:片/両
信頼性:B　価格:$500/$16

0~5	6~20	21~50
+30	0	0

解説:9mmを大幅に上回る火力とストッピングパワーで敵をなぎ倒す制圧武器、.45calSMG。ただし連射時の反動から命中率は少々落ちる。

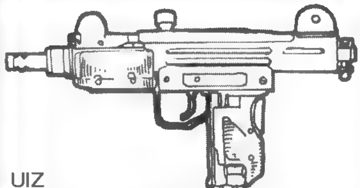


CALT
M85ライフル

口径:5.56mm　ENC:6/2
火力:20(B)　弾数:12
発射方式:S/B2/A3　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$800/$20

1~10	11~20	21~50	51~100
+20	0	−10	−30

解説:5.56mmオートライフルのスタンダードにして大ロングセラー商品。すでに旧式の部類に入るが、銃としての完成度が高いので現代でも問題なく使える。

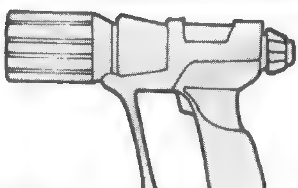


UIZ
ミニUIZ　SMG

口径:9mm　ENC:4/1
火力:10(B)　弾数:12
発射方式:B2/A3　持ち方:片/両
信頼性:A　価格:$500/$6

0~5	6~20	21~50
+40	+20	0

解説:UIZ社で最も有名なモデル。メンテナンスが容易で故障が少なく、信頼性が高い。



東亜銃器
ソニック60“ウェーブバスター”

口径:−　ENC:3/1
火力:65/35(I)　弾数:1
発射方式:S　持ち方:片手
信頼性:A　価格:$1,200/$20

0~5	6~20	21~50※
+60	−	−

解説:指向化された強力な音波衝撃波で相手を粉砕する。この銃は爆発物のルールを参照のこと。



FN
ブローニングFN−ZIG

口径:5.56mm　ENC:6/2
火力:20(B)　弾数:12
発射方式:S/B2/A3　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$800/$20

1~10	11~20	21~50	51~100
+20	0	−10	−30

解説:5.56mmコマンドカービン。ストックを折りたたんで使う場合はENC5。ただし、51~100mの距離修正が−40になる。

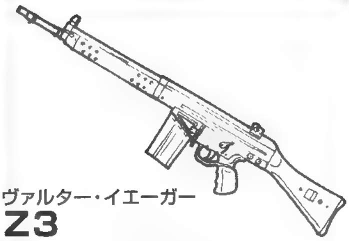


ダリオノフ
DAR“ダリオノフ・アサルト・ライフル”

口径：5.45mm　ENC：6／2
火力：20（B）　弾数：12
発射方式：S／B2／A3　持ち方：両手
信頼性：C　価格：$500／$100

1~10	11~20	21~50	51~100
+20	0	−30	−80

解説：最大の特徴は「ダリオノフ弾」と呼ばれる、貫通力を維持しながらも、命中後に変形して負傷を大きくする専用弾を使うことにある（追加被害：シフト1）。



ヴァルター・イエーガー
Z3

口径：7.62mm　ENC：7／2
火力：30（B）　弾数：6
発射方式：S／B2　持ち方：両手
信頼性：B　価格：$500／$20

1~10	11~20	21~50	51~100
+10	0	−30	−80

解説：旧式の7.62mmアサルトライフル。5.56mmよりも命中精度の低い7.62mmであるが、そのぶん着弾エネルギーが高いのが特徴。



FN
ブローニング“バトルライフルII”

口径：7.62mm　ENC：7／2
火力：30（BI）　弾数：4
発射方式：S／B2／A3　持ち方：両手
信頼性：B　価格：$1,400／$30

1~10	11~20	21~50	51~100
+20	0	−20	−60

解説：ユーザーが名付けた俗称「バトルライフル」の名を正式な商品名とし、さらに改良を加えた最新モデル。専用弾を使用する。



UIZ
ゴリラAR

口径：5.45mm　ENC：6／2
火力：20（B）　弾数：12
発射方式：S／B2／A3　持ち方：両手
信頼性：B　価格：$1,200／$100

1~10	11~20	21~50	51~100
+20	0	−10	−30

解説：DARをUIZ社の技術力で完成させたモデル。口径が特殊なダリオノフ弾をまともに飛ばす銃が現れた時、業界は呆気にとられた（追加被害：シフト1）。

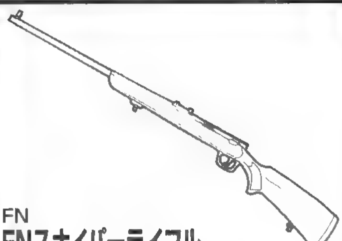


FN
ブローニングFN−SAL

口径：7.62mm　ENC：7／2
火力：30（B）　弾数：6
発射方式：S／B2／A3　持ち方：両手
信頼性：B　価格：$800／$20

1~10	11~20	21~50	51~100
+10	0	−30	−80

解説：大型で強力だが連射向きではない7.62mm弾を、抜群のロッキングシステムで制御可能にしたモデル。



FN
FNスナイパーライフル

口径：7.62mm　ENC：7／1
火力：30（SB　弾数：2
発射方式：S　持ち方：両手
信頼性：A　価格：$500／$5

1~10	11~20	21~50	51~100
0	0	−20	−20

解説：昔ながらのボルト・アクション式手動連発スナイパー用ライフル。驚異の命中精度だが、〈小火器〉60以上ない場合、次弾装填のために次ターン射撃不可。



ラインネーデル
CUG／タイプ22“クルベルナ”

口径：5.56mm　ENC：5／2
火力：20（B）　弾数：12
発射方式：S／A3　持ち方：片手
信頼性：B　価格：$1,200／$20

1~10	11~20	21~50	51~100
+10	0	−10	−30

解説：耐酸プラスチック製でコンパクトなブルバップタイプの5.56mmオートライフル。フルオート射撃時のコントロールのしやすさは秀逸。



FN
ブローニングFN−MERC

口径：7.62mm　ENC：7／2
火力：30（BI）　弾数：4
発射方式：S／B2／A3　持ち方：両手
信頼性：B　価格：$1,000／$20

1~10	11~20	21~50	51~100
+10	0	−30	−80

解説：FN−SALで火力重視ユーザーの喝采を浴びたFN社が、彼ら向けに売り出した新商品、俗称バトルライフル。専用弾を使用する。

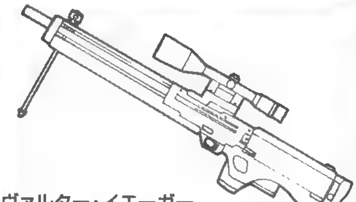


UIZ
ゴリラ・スナイパーライフル

口径：7.62mm　ENC：6／2
火力：30（B）　弾数：6
発射方式：S　持ち方：両手
信頼性：B　価格：$1,000／$20

1~10	11~20	21~50	51~100
0	0	−20	−20

解説：UIZ社のゴリラARを狙撃用に改良したセミオートマチック・スナイパーライフル。手動連発式と違って初弾のミスを素早くカバーできるのが利点

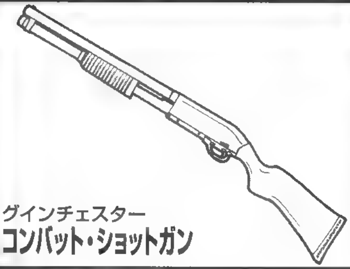


ヴァルター・イエーガー
ヴァルターSR50

口径:7.62mm　ENC:6／1
火力:30(B)　弾数:2
発射方式:S　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$6,000／$6

1~10	11~20	21~50	51~100
0	0	-10	-20

解説:ブルパップタイプのセミオートマチック式スナイパーライフル。狙撃システムとして抜群の性能を持つが、値段も最高級。

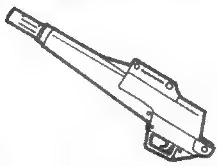


グインチェスター
コンバット・ショットガン

口径:12ゲージ　ENC:6／2
火力:75／35(B)　弾数:3
発射方式:S　持ち方:両手
信頼性:A　価格:$400／$2

1~10	11~20	21~50	51~100※
+30			—

解説:至近距離で圧倒的なストッピングパワーを示すショットガンは、警備用や反乱鎮圧用として古くから使用されてきた。この銃は爆発物ルールを参照のこと。

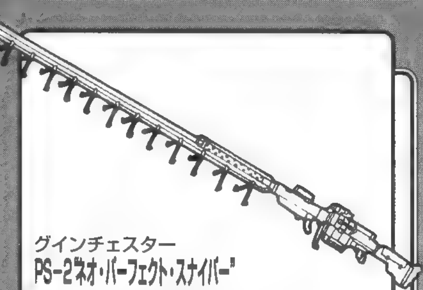


ヴァルター・イエーガー
CAW110コンビネーション

口径:12ゲージ　ENC:3／1
火力:75／35(B)　弾数:1
発射方式:S　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$300／$1

1~10	11~20	21~50	51~100※
+20			

解説:アサルトライフルなどに取り付けて使用するショットガン。この銃は爆発物ルールを参照のこと。

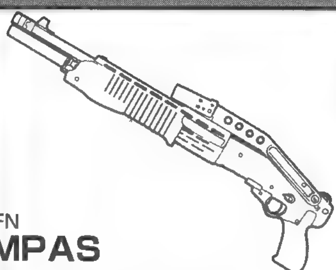


グインチェスター
PS-2"ネオ・パーフェクト・スナイパー"

口径:7.62mm　ENC:7／1
火力:30(B)　弾数:2
発射方式:S　持ち方:両手
信頼性:S　価格:$5,000／$5

1~10	11~20	21~50	51~100
0	0	0	-10

解説:火薬式の銃器として究極の精度に達したボルト・アクション式スナイパーライフル。〈小火器〉60以上ない場合、次弾装填のために次ターン射撃不可。

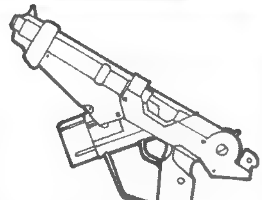


FN
MPAS

口径:12ゲージ　ENC:6／2
火力:75／35(B)　弾数:3
発射方式:S　持ち方:両手
信頼性:A　価格:$600／$2

1~10	11~20	21~50	51~100※
+40			

解説:セミオートとポンプアクションが選択できるショットガン。かなり重いが逆に射撃時のリコイルが抑えられて撃ちやすい。この銃は爆発物ルールを参照。



セブロ
MR/MK-Ⅲ"ゴング・マグナム"

口径:.47cal　ENC:6／1
火力:40(B)　弾数:4
発射方式:S／A2　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$1,200／$10

1~10	11~20	21~50	51~100
0	0	-30	-60

解説:.47マグナム弾をオートで発射するマグナムカービン。扱いが難しいためオート射撃の際には〈小火器〉60以上が必要。

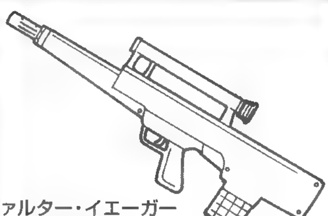


FN
ブローニングFN-MAS

口径:5.56mm　ENC:6／2
火力:40(B)　弾数:12
発射方式:S/B2/A4　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$1,200／$200

1~10	11~20	21~50	51~100
+30	+10	0	-30

解説:5.56mmフレシェット弾(P230)専用ライフル。反動が少なくコントロールしやすい。アーミー御用達(追加被害:シフト-1)。



ヴァルター・イエーガー
CAW48

口径:12ゲージ　ENC:6／3
火力:75／35(B)　弾数:4
発射方式:S／A2　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$800／$4

1~10	11~20	21~50	51~100※
+40			—

解説:フルオート射撃を可能にした、ブルバップタイプのショットガン。通常の散弾はダメージが固定だが、様々な特殊弾頭も揃っている(P230)

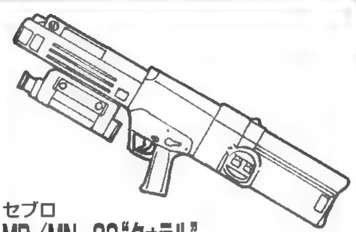


CALT
ベアバスター・ショットガン

口径:10ゲージ　ENC:8／2
火力:85／45(B)　弾数:3
発射方式:S　持ち方:両手
信頼性:A　価格:$1000／$4

1~10	11~20	21~50	51~100※
+20			

解説:ハイパワーな大口径ショットガン。フルボーグを相手にしても、高い効果を期待できる。この銃は爆発物ルールを参照のこと。



セブロ
MR/MN-23"クォラル"

口径:.47cal　ENC:6/2
火力:45/25(I)　弾数:4
発射方式:S　持ち方:両手
信頼性:A　価格:$1,500/$200

1~10	11~20	21~50	51~100※
+90	−	−	

解説:警察用の非殺傷兵器で、様々な特殊弾(右コラム)を使用できる多目的銃。セフティオフと同時にビデオカメラが作動、被射界を記録するようになっている。



グインチェスター
M3"APカービン"

口径:17mm　ENC:6/3
火力:80(BP)　弾数:4
発射方式:B2/A3　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$1,600/$320

1~10	11~20	21~50	51~100
-20	-40	-60	

解説:口径17mmの徹甲弾をフルオートで連射する銃。

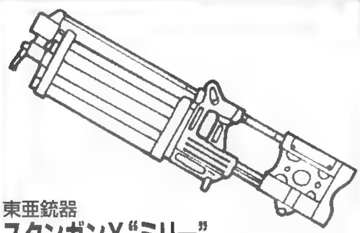


GME
タイプC"ブロレイザー"

口径:.22cal　ENC:6/1
火力:40(L)　弾数:8
発射方式:S/B3/A4　持ち方:両手
信頼性:S　価格:$10,000/$1,000

1~10	11~20	21~50	51~100
+30	+10	0	0

解説:レーザーライフルは未来兵器といわれて久しいが、開発が制限されているため、最近では発売当時ほどの圧倒的なスペックは感じられなくなってきた。



東亜銃器
スタンガンX"ミリー"

口径:20mm　ENC:8/3
火力:100(I)　弾数:3
発射方式:S　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$1,400/$160

1~10	11~20	21~50	51~100※
+60	+20		

解説:発射直後にX字型に開く硬質ゴムスロッドで目標を張り倒す。損傷が"MO"や"KL"になった場合には"HW"を適用する(追加被害:スタン)。

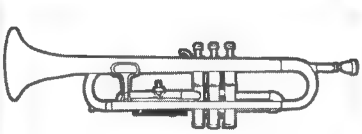


グインチェスター
M1"低反動APガン"

口径:17mm　ENC:5/3
火力:80(BP)　弾数:2
発射方式:S　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$800/$160

1~10	11~20	21~50	51~100
-40	-60	−	−

解説:口径17mmの徹甲弾を射出するもので、唯一装甲にまともな効果がある小火器。



東亜銃器
SIS-01"キラーホーン"

口径:　ENC:4/2
火力:65/35(I)　弾数:1
発射方式:S　持ち方:両手
信頼性:A　価格:$5,000/$20

1~5	6~20	21~50※
+60	−	−

解説:世界的な楽器メーカー、HAYAMAの楽器にソニックガンを組み込んだソニック・インストゥルメント・シリーズのファーストモデル。音質も一流。

II類特殊データ

FN　ブローニングFN-MAS

5.56mmフレシェット弾
小口径で後端に安定翼を持つ、ダーツ型弾頭を発射する特殊弾。実際に発射する銃の口径より小さく、発射直後にサボットを分離することで弾速を高め、貫通力のみを先鋭化させている。シフト−1の追加の被害を得る。

ヴァルター・イエーガー　CAW48

ショットガン用弾頭

弾の種類	火力	1~10	11~20	21~50	51~100	追加被害	価格	弾数
12G散弾	75/35(B)	+40	-	-	-		$2	3
12Gスラッグ弾	60(B)	0	-	-	-		$8	3
12Gバーンズ弾	40(B)	+20	0	-20	-60		$80	3
12GAP弾	50(B)	+20	0	-20	-20	シフト−1	$300	3
12Gワイヤー弾	10(C)	+40	-	-	-		$100	3
12Gゴムスタン弾	45/25(I)	+90	-	-	-		$100	3
12G00バック弾	55/25(B)	+40	-	-	-	シフト1	$50	3
曳光弾入り散弾	75/35(B)	+50					$16	3

12Gスラッグ弾:「一粒弾」とも呼ばれるもので、ショットガンの銃口から1発の実弾を発射する。
12Gバーンズ弾:弾頭の後端に、飛行中に弾自身が回転するように角度のついた羽根を持つサボット弾。
12GAP弾:貫通力を最優先にしたサボット弾。
12Gワイヤー弾:ワイヤーで結ばれた2つの錘を飛ばすサボット弾。ワイヤーで殺傷する。
12Gゴムスタン弾:ゴム弾を撒き散らす。この弾は爆発物ルールを参照のこと。
00バック弾:ベアリングの代わりに釘状の弾が入った散弾。
曳光弾入り散弾:散弾にも曳光弾はある。主に訓練に使用する。
これらの弾丸はENC:2とする。

セブロ　MR/MN-23"クォラル"

クォラル用弾頭
ゴムスタン弾:ゴム弾を撒き散らす。通常はこの弾を使用する。銃器のデータはこの弾を使っている場合のものである。この弾は爆発物ルールを参照のこと。
ガス弾:催涙、催眠の2種のガスがあり、命中した場所を中心として半径5mの範囲に1ターンだけ各々の効果がある。対象はWIL15、または25のARロールのチェックをしなければならない。1発$50。ENC:1。
発信弾:発信機を撃ち込む。範囲は50km。1発$100。ENC:1。
麻酔弾:人間なら1分くらいで眠りに落ちる。1発$30。ENC:1。

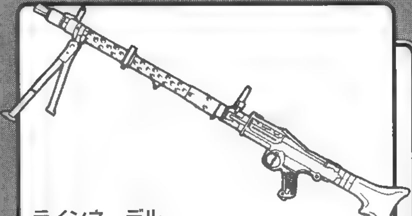
Ⅲ類武器

機関銃、ロケットランチャー、ライフルグレネードなどの重火器がⅢ類の武器である。スキルは〈重火器〉を使用する。

重量もあり、持ち運んで使用することを前提に作られていないものが多く、車載、もしくは固定して使用するのが基本である(ライフルグレネードは除く)。ランドブラスターの多くは、愛車にⅢ類の武器を搭載している。

機関銃、ロケットランチャー、ライフルグレネードなどの重火器がⅢ類の武器である。スキルは〈重火器〉を使用する。

重量もあり、持ち運んで使用することを前提に作られていないものが多く、車載、もしくは固定して使用するのが基本である(ライフルグレネードは除く)。ランドブラスターの多くは、愛車にⅢ類の武器を搭載している。

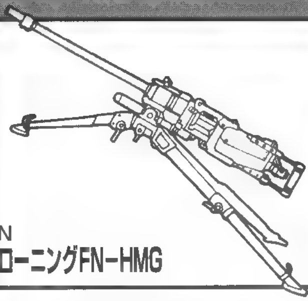


ラインネーデル
LMG32

口径:7.62mm　ENC:12
火力:30(B)　弾数:8
発射方式:A5　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$2,000/$50

1~20	21~50	51~100	101~200
+50	+30	0	-60

解説:7.62mmライトマシンガンのベストセラー。

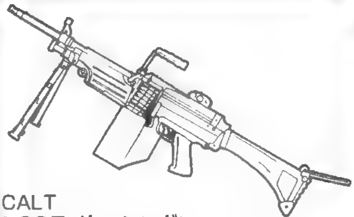


FN
ブローニングFN-HMG

口径:12.7mm　ENC:30
火力:50(B)　弾数:12
発射方式:A6　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$5,000/$1,000

1~20	21~50	51~100	101~200
+40	+30	0	-30

解説:12.7mmヘビーマシンガン。基本的には車載、もしくは固定して使用する(追加被害:シフト1)



CALT
L86ライトマシンガン

口径:5.56mm　ENC:10
火力:20(B)　弾数:8
発射方式:A6　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$1,700/$20

1~20	21~50	51~100	101~200
+40	+10	-20	-80

解説:5.56mm弾を使用することで、オートライフルと互換性を持たせた分隊支援火器。オートライフル用の30発マガジンも使用できる。

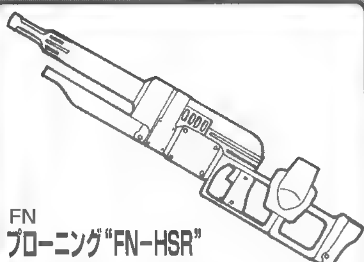


CALT
M90マシンガン

口径:7.62mm　ENC:12
火力:30(B)　弾数:8
発射方式:A5　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$2,000/$50

1~20	21~50	51~100	101~200
+50	+30	0	-60

解説:LMG32と同性能、同価格で発売されたが、不思議なほど売れているらしい。



FN
ブローニング"FN-HSR"

口径:12.7mm　ENC:10
火力:40(B)　弾数:3
発射方式:S　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$10,000/$200

1~20	21~50	51~100	101~200
0	-10	-20	-30

解説:セミオートマチック式の対物用スナイパーライフル。大口径の12.7mm弾を使用しての狙撃が可能となっている(追加被害:シフト1)。

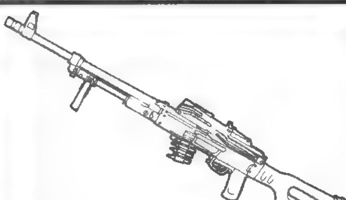


FN
ブローニングFN-SSW

口径:5.56mm　ENC:8
火力:20 (B)　弾数:8
発射方式:A6　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$2,000/$30

1~20	21~50	51~100	101~200
+40	+10	-20	-80

解説:ブルパップタイプの5.56mmスクワッド・サポート・ウェポン。このクラスの武器としては、かなり携帯性がよい。

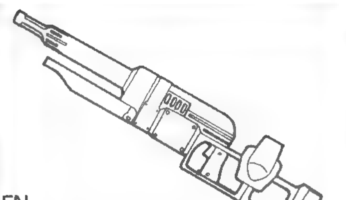


ダリオノフ
DM"ダリオノフ・マシンガン"

口径:7.62mm　ENC:10
火力:30(B)　弾数:8
発射方式:A5　持ち方:両手
信頼性:C　価格:$1,200/$50

1~20	21~50	51~100	101~200
+30	+10	-20	-80

解説:さすがは駆け出しハンターの強い味方、ダリオノフ社製。この価格でこの性能なら充分元は取れるだろう。



FN
ブローニング"FN-HSRⅡ"

口径:12.7mm　ENC:8
火力:40(S)　弾数:3
発射方式:S　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$14,000/$200

1~20	21~50	51~100	101~200
0	-10	-20	-30

解説:小型・軽量化したFN-HSR。もちろん狙撃可能。携帯火器としては最優秀の部類(追加被害:シフト1)



UNICORN
D20"サイボーグライフル"

口径:20mm　ENC:20/4
火力:70(B)　弾数:8
発射方式:B2/A4　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$6,000/$700

1~20	21~50	51~100	101~200
0	-30	-20	

解説:コンバットシェル、軍用サイボーグの制式武器として大ヒットしたモデル(追加被害:シフト2)。



UNICORN
D22"サイボーグライフルIII"

口径:20mm　ENC:22/4
火力:70(B)　弾数:8
発射方式:S　持ち方:両手
信頼性:A　価格:$24,000/$700

1~20	21~50	51~100	101~200
+20	+10	-10	-

解説:人気の高いサイボーグライフルのニューモデル。重量は増したが、そのぶん命中精度が高まった(追加被害:シフト2)。

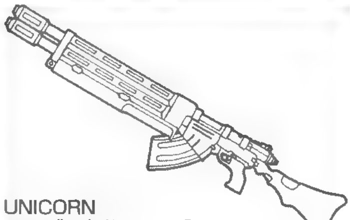


グインチェスター
M2"ATライフル"

口径:17mm　ENC:15/3
火力:90(BP)　弾数:10
発射方式:S　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$2,400/$1,000

1~20	21~50	51~100	101~200
0	-30	-80	

解説:APガンを大型化させ、より長い射程と命中率を持つ。口径17mmのAPテフロン弾を使用する。

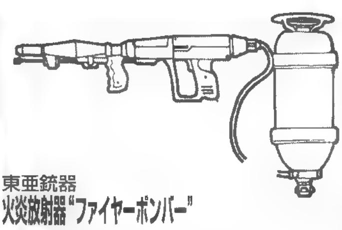


UNICORN
D20W"ラピッドファイヤー"

口径:20mm　ENC:25/4
火力:70(B)　弾数:8+1
発射方式:B2/A4　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$10,000/$600

1~20	21~50	51~100	101~200
0	-30	-80	-

解説:ATライフル弾(火力90(BP))が1回だけ射撃することが可能なサイボーグライフル(追加被害:シフト2。通常弾のみ)。



東亜銃器
火炎放射器"ファイヤーボンバー"

口径:30mm　ENC:10/6
火力:95(F)　弾数:4
発射方式:S　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$400/$10

1~20	21~50	51~100	101~200※
0	-60		

解説:火炎放射器は目標までの線上にあるすべての可燃物にダメージを与える。爆発物と同じく火力95は全身への固定ダメージとなる。



グインチェスター
M2-SAT"パイルバンカーカスタム"

口径:17mm　ENC:18/3
火力:90(BP)　弾数:10
発射方式:S　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$4,000/$1000

1~20	21~50	51~100	101~200
0	-20	-60	

解説:パイルバンカーの装着を前提に、銃身を頑丈にしたことで射撃時の安定性も増したATライフル。ただしこれを振り回せるかは別。

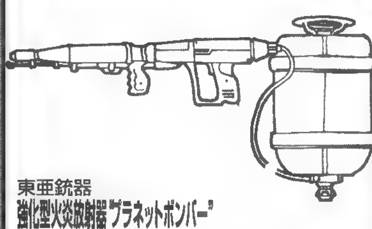


UNICORN
D21"サイボーグライフルII"

口径:20mm　ENC:14/4
火力:70(B)　弾数:8
発射方式:B2/A4　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$10,000/$700

1~20	21~50	51~100	101~200
+10	0	-20	

解説:ブルパップタイプで小型・軽量化したサイボーグライフルのニューモデル(追加被害:シフト2)。



東亜銃器
強化型火炎放射器"プラネットボンバー"

口径:30mm　ENC:18/10
火力:125(F)　弾数:8
発射方式:S　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$1,000/$20

1~20	21~50	51~100	101~200※
+20	-40		-

解説:背中に大型タンクを背負い、火力と持続時間を高めた火炎放射器。爆発物と同じく火力125(F)は全身への固定ダメージとなる。

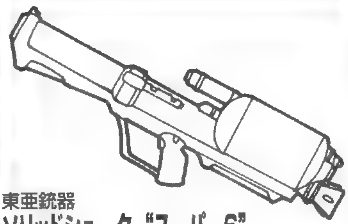


ラインネーデル
GAT/M134

口径:7.62mm　ENC:20/8
火力:30(B)　弾数:8
発射方式:A6　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$10,000/$300

1~20	21~50	51~100	101~200
+60	+40	+20	0

解説:本来は搭載火器の7.62mmミニガンを無理矢理携帯用にしたガトリングガン。携帯できるかどうかは別。

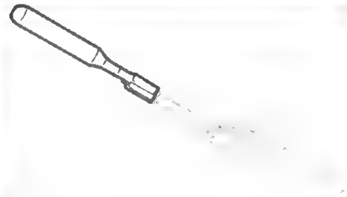


東亜銃器
ソリッドシューター"スーパー6"

口径：84mm　ENC：8／6
火力：各種　弾数：6
発射方式：S　持ち方：両手
信頼性：B　価格：$1,000／$120

1~20	21~50	51~100	101~200※
0	-30	-50	-100

解説：ガス圧で様々な弾頭を撃ち出すバズーカ。6連シリンダーにはそれぞれ異なる弾頭を装填できる（P234）。

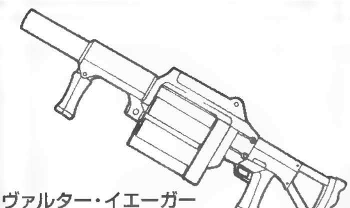


FN
ライフルグレネード

口径：40mm　ENC：3
火力：85／45(E)　弾数：1
発射方式：S　持ち方：両手
信頼性：B　価格：$50

1~20	21~50	51~100	101~200※
0	-40	-60	

解説：ライフルで射出する対人用のグレネード。必ずライフルまたはSMGに装着してから使用する。効果は爆発物ルールを参照のこと。

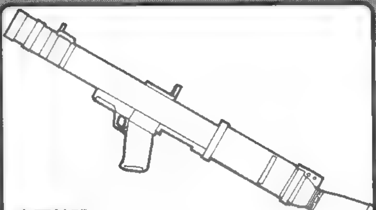


ヴァルター・イエーガー
ショットグレネードランチャー

口径：40mm　ENC：7／6
火力：85／45(E)　弾数：6
発射方式：S　持ち方：両手
信頼性：A　価格：$1,500／$60

1~20	21~50	51~100	101~200※
0	-30	-50	

解説：レボリングタイプの連発式グレネードランチャー。この銃は爆発物ルールを参照のこと。

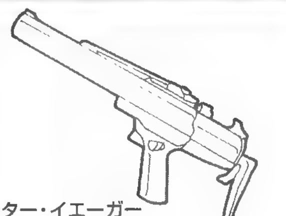


東亜銃器
ロケットランチャー"ハイパーバズーカ"

口径：84mm　ENC：7／1
火力：各種　弾数：1
発射方式：S　持ち方：両手
信頼性：A　価格：$400／$20

1~20	21~50	51~100	101~200
0	-20	-40	-80

解説：シンプルな構造の無反動砲。ソリッドシューター用弾頭（P234）をすべて使用できる。



ヴァルター・イエーガー
40mmグレネードランチャー

口径：40mm　ENC：4／1
火力：85／45(E)　弾数：1
発射方式：S　持ち方：両手
信頼性：A　価格：$300／$10

1~20	21~50	51~100	101~200※
0	-30	-50	–

解説：グレネード弾を単発で発射する、シンプルな設計の兵器。この銃は爆発物ルールを参照のこと。

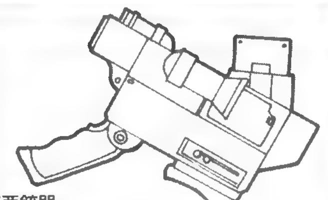


パトリック・ピストル
オートグレネーダー"シカゴ・ボマー"

口径：40mm　ENC：18／12
火力：85／45(E)　弾数：12
発射方式：B2／A6　持ち方：両手
信頼性：B　価格：$7,000／$120

1~20	21~50	51~100	101~200※
0	-30	-50	-80

解説：グレネード弾をオートで発射できる。ただし同じ目標を数回狙っても、1回分のダメージしか与えられない。弾幕を張るためのエリア・アタック・ウェポン。

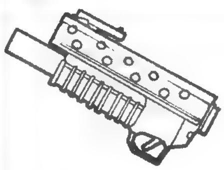


東亜銃器
ポケットバズーカ"ハンディバズ88"

口径：60mm　ENC：5／4
火力：各種　弾数：4
発射方式：S　持ち方：両手
信頼性：B　価格：$1,000／$72

1~20	21~50	51~100	101~200※
0	-30	-50	-100

解説：極限まで小型化されたバズーカ。弾は専用のマガジンに4発入り、ワンタッチで弾種を切り替えられる（P234）。

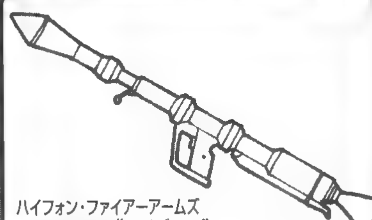


CALT
G125グレネードランチャー

口径：40mm　ENC：3／1
火力：85／45(E)　弾数：1
発射方式：S　持ち方：両手
信頼性：B　価格：$300／$10

1~20	21~50	51~100	101~200※
0	-40	-60	–

解説：アサルトライフルなどに取り付けて使用するグレネードランチャー。銃の形状によっては取り付けられない場合もある。この銃は爆発物ルールを参照せよ。



ハイフォン・ファイアーアームズ
75mmRPG"ワイバーン"

口径：105mm　ENC：14
火力：100(E)　弾数：1
発射方式：S　持ち方：両手
信頼性：A　価格：$1,000

1~20	21~50	51~100	101~200※
–	-60	-90	-150

解説：昔ながらの対戦車ロケットランチャー。1回きりの使い捨て。

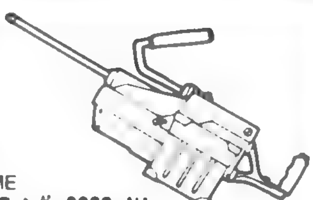


東亜銃器
ネット20"フィッシャーマン"

口径:84mm　ENC:20/3
火力:—　弾数:3
発射方式:S　持ち方:両手
信頼性:A　価格:$2,500/$120

1~20	21~50	51~100	101~200※
0			

解説:5m四方のネットをガスで撃ち出すもので、命中した相手はSTRの1/4に成功しない限り、身動きが取れない。場合によってはメカにも効果がある。

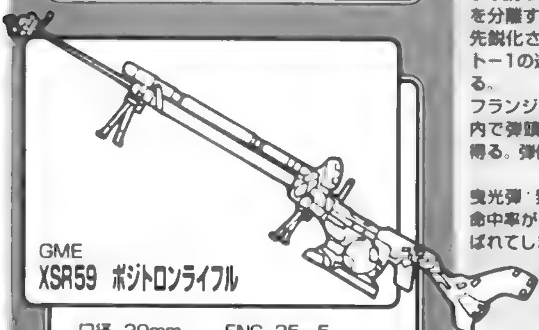


GME
ディフェンダー6000-NA

口径:5.56mm　ENC:10/3
火力:40(L)　弾数:8
発射方式:A5　持ち方:両手
信頼性:C　価格:$60,000/$2,500

1~20	21~50	51~100	101~200
+50	+40	0	0

解説:低出力レーザーガン・システム。アーミーの主力戦闘車両の副武装として搭載されている。主に対人用で、出力を抑えた分、コンパクトにできている



GME
XSR59 ポジトロンライフル

口径 20mm　ENC 25 5
火力 120(L)　弾数 3
発射方式 S　持ち方 両手
信頼性 B　価格 $300,000 $10,000

1~20	21~50	51~100	101~200
0	0	0	0

解説 大出力レーザーを使用したスナイパーライフル 明らかにキャンベラ条約を違反した兵器である 狙撃をおこなうことが可能

Ⅲ類特殊データ

東亜銃器　ソリッドシューター"スーパー6"
ソリッドシューター用弾頭
グレネード弾:火力85 45(E)の固定ダメージの爆発物 火力85の中心部は直径4m、最大効果半径は12m 主に対人用。
AT弾 高熱のテルミット弾で、火力は100(BH) 主に対物用。
ガス弾 催涙、催眠の2種のガスがあり、命中した場所を中心として半径15mの範囲に1ターンだけ各々の効果がある 対象は〈精神防御〉のSR1/2に成功しないと行動不能になる
スモーク弾:味方に向けて撃ち、サポートするものである 効果はCSDと同じ
信号弾 空に向けて撃てば信号弾となる
フラッシュボム弾:1ターンの間、強烈な光を発する 夜間に使用すれば、まともにそれを見た者は1D10ターンの間行動不能になり、ノクトビジョンなどは壊れる また各種光学センサーも、1D10ターンは使用不可。

東亜銃器　ポケットバズーカ"ハンディバズ88"
ポケットバズーカ用弾頭
グレネード弾 火力75 35(S)の固定ダメージの爆発物 火力75の中心部は直径2m、最大効果半径は6m 主に対人用
AT弾 高熱のテルミット弾で、火力は80(BH) 主に対物用

特殊弾データ

ペイント弾:ダメージなし。様々な色、匂いを発する。弾価格はそのまま。
テフロン弾:KTWともいう。貫通力が増すため火力が+10され、シフト-1の追加被害を得る。弾価格は5倍となる。
シルバーチップ弾:先端の凹弾頭部に被せてあるアルミキャップが命中時に空気を閉じ込め、より弾がひしゃげて傷を大きくする。追加被害としてシフト1を得る。弾価格は5倍となる。
フレシェット弾:小口径で後端に安定翼を持つ、ダーツ型弾頭を発射する特殊弾。実際に発射する銃の口径より小さく、発射直後にサボットを分離することで弾速を高め、貫通力のみを先鋭化させている。火力が+20され、シフト-1の追加被害を得る。弾価格は10倍となる。
フランジビリティー弾:目標に命中すると、体内で弾頭が飛散する。シフト2の追加被害を得る。弾価格は10倍。違法品。

曳光弾 発射方式がAの武器のみ入れられる。命中率が+10%されるが、射撃位置が相手にばれてしまう 弾価格は2倍
麻酔弾 銃口に取りつけて発射方式Sで撃ち出す 人間なら1分くらいで眠りに落ちる。1発$30。

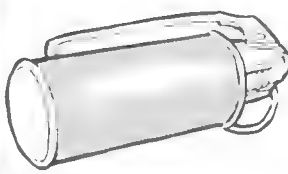
Ⅴ類武器

投げて使用する手榴弾や、弓、ボウガンなどがⅤ類の武器である スキルは〈投擲〉を使用する
手榴弾を除けば現代兵器は少ないが、弓などは音を立てない静かな武器であるため、好んで使用する暗殺者もいる あまりハンターが使用することはないだろうが 手榴弾の類は火力も高く 携帯性にも優れているのでいくつか用意しておくと役に立つこともあるだろう



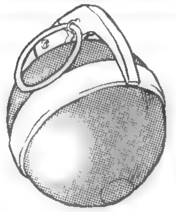
各社
手榴弾

火力 85 45(E)
ENC 1　信頼性 B　価格 $5
射程 投擲のルールにしたがう
解説 安全ピンを抜き、レバーが外れてから爆発するまでの時間は、0秒から10秒までタイマー調節が可能 安価で手軽だが強力な武器である 爆発物のルールにしたがうこと



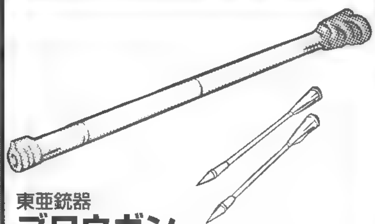
各社
スタングレネード

火力:特殊
ENC:1　信頼性:B　価格:$10
射程:投擲のルールにしたがう
解説:轟音、閃光などにより相手を気絶させる手榴弾。火力50の心理ダメージを与える。また爆発物と同じく、出目が最終命中率の倍以内なら火力20の心理ダメージを与えることができる。ただし室内で使用した場合、その部屋にいた全員が火力50の心理ダメージを受ける。



各社
フラッシュグレネード

火力：特殊
ENC：1　信頼性：B　価格：$15
射程：投擲のルールにしたがう
解説：1ターンの間、強烈な光を発する。これを見た者の目やカメラ、メカのセンサー類は、1D10ターン使用不能になる。



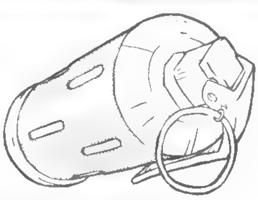
東亜銃器
ブロウガン

火力：－20(B)　弾数：1
発射方式：S　持ち方：片手
ENC：2　信頼性：B　価格：$2／$1
射程：10m
解説：吹き矢。自作することも可能。ダメージはあまり期待できないため、威嚇のため、あるいはサバイバル時の自作武器としても成り立つ。



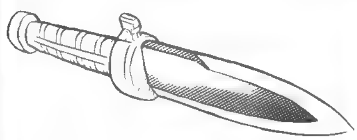
東亜銃器
レザーディスク

火力：4(C)
発射方式：S　持ち方：片手
ENC：2　信頼性：B　価格：$8
射程：10m
解説：エッジが剃刀状になっている金属製の円盤。



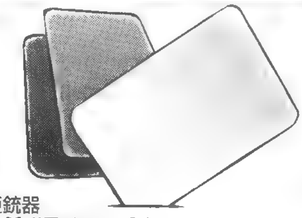
各社
催涙ガス手榴弾

火力：特殊
ENC：1　信頼性：B　価格：$10
射程：投擲のルールにしたがう
解説：催涙、催眠の2種のガスがあり、命中した場所を中心として半径8mの範囲に1ターンだけ各々の効果がある。この範囲内の対象は、〈精神防壁〉のSRに成功しなければならない。



シース
スペツナズナイフ

火力：7(C)　弾数：1
発射方式：S　持ち方：片手
ENC：1　信頼性：B　価格：$5
射程：10m
解説：昔、旧ソ連軍の特殊任務部隊スペツナズで使用されていたナイフで、刀身がコイルスプリングで飛び出す仕掛けになっている。



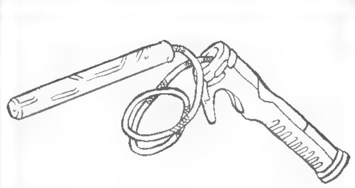
東亜銃器
単分子カード

火力：10(C)
発射方式：S　持ち方：片手
ENC：1　信頼性：S　価格：$1,000
射程：10m
解説：単一分子構造のトランプサイズのカード。追加被害：シフト1。



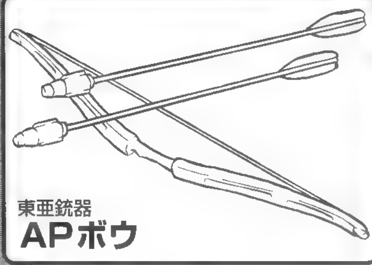
各社
ゴム手榴弾

火力：45(I)
ENC：1　信頼性：B　価格：$10
射程：投擲のルールにしたがう
解説：半径8mの範囲にゴム粒弾を撒き散らす。火力は45(I)の固定ダメージで、全身にダメージを与える。スタン攻撃となる。ただし、サイボーグを含む対人のみ有効である。



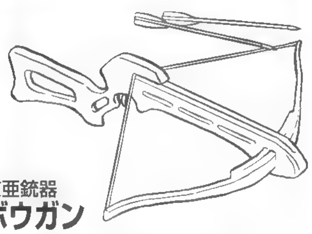
ヴォルフガンフ
スタンロッド

火力：－10(S)　弾数：1
発射方式：S　持ち方：片手
ENC：4　信頼性：B　価格：$600
射程：10m
解説：ワイヤーがついた電極をコイルスプリングで相手に飛ばし、電気ショックを与える。外見は30cmくらいの棒で、袖の下などに入れておく隠し武器である。スタン効果がある。



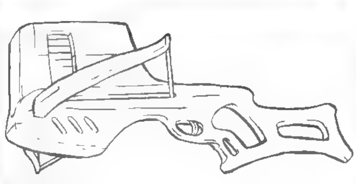
東亜銃器
APボウ

火力：75(BE)
発射方式：S 持ち方：両手
ENC：6／1 信頼性：B　価格：$50/$1
射程：40m
解説：対物用のスチール製の弓で、成型炸薬のついた矢を撃ち出すもの。手軽な武器だが破壊力はなかなか。固定ダメージだが、対人使用時には火力75／15(BE)となる(爆発物のルールにしたがう)。



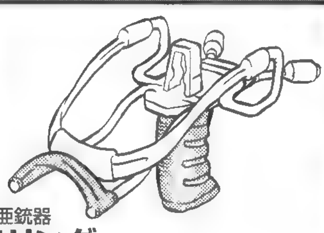
東亜銃器
ボウガン

火力：−10（B）　装弾数：1
発射方式：S　持ち方：片／両
ENC：4／1 信頼性：B　価格：$30/$1
射程：20m
解説：普通に撃つだけではなく、ブービートラップなどにもよく使われる。また、狙撃も可能である。



東亜銃器
リピーター

火力：−10（B）　弾数：4
発射方式：S／B2　持ち方：片／両
ENC：5／4 信頼性：C　価格：$50/$4
解説：連射機能のついたボウガン。機構が複雑なため、故障しやすい。

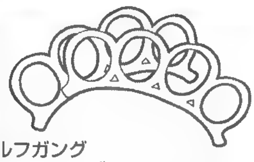


東亜銃器
スリング

火力：−20（I）　弾数：1
発射方式：S　持ち方：両手
ENC：1　信頼性：B　価格：$1
解説：強力なゴムでベアリングを飛ばす。まったく無音なので、使い方によっては強力な武器になるだろう。ベアリングのENCは10発で1とする。

VI類武器

銃器や投擲武器のように遠距離ではなく、近接した相手に使用する武器がVI類の武器である。使用するスキルは、武器の形状などによることなり、〈素手戦闘〉〈ナイフコンバット〉〈大型武器〉〈特殊武器〉の4種類となっている。
チェインソーやハサミなど武器以外のものもVI類に含まれている。



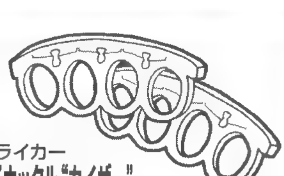
ヴォルフガング
ファイティング・ナックル

火力：3（I）　受け：0　持ち方：片手
ENC：1　信頼性：A　価格：$5
解説：ステンレス製のナックル。単純な武器だけに、まず壊れることはないだろう。〈素手戦闘〉で使用する。



パラメシウム企画
スタンナックル“ショックさん”

火力：3（S）　受け：0　持ち方：片手
ENC：2　信頼性：B　価格：$500
解説：高圧電流が流れるアイアンナックル。20ターン使用可能。再充電には3時間かかる（追加被害：スタン）。〈素手戦闘〉で使用する。



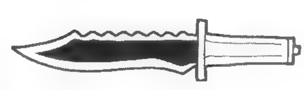
ストライカー
単分子ナックル“カイザー”

火力：10（I）受け：0　持ち方：片手
ENC：1　信頼性：S　価格：$3,000
解説：単一分子構造のナックル。
アクシデントでも壊れることはない。コンバットシェルを素手で殴り壊したい漢の武器。〈素手戦闘〉で使用。



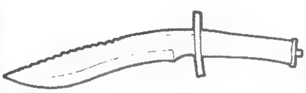
ベック
#110 ポケットハンター

火力：3（C）　受け：0　持ち方：片手
ENC：1　信頼性：A　価格：$1
解説：世界的な大ベストセラーとなった小型のフォールディングナイフ。〈ナイフコンバット〉で使用する。



グリフィン
M770 コンバットナイフ

火力：5（C）　受け：10　持ち方：片手
ENC：1　信頼性：A　価格：$50
解説：中型で頑丈な軍用ナイフ。銃剣にするための取りつけ装置がついている。〈ナイフコンバット〉で使用するが、銃剣にする場合は〈大型武器〉で使う



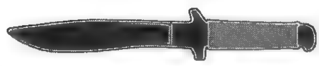
シース
ボウイ・ナイフ

火力：4（C）　受け：10
ENC：1　信頼性：A　価格：$30
解説：アメリカ西部開拓史の伝説的英雄、ジョン・ボウイの名にちなんで呼ばれる中型のハンティングナイフ。〈ナイフコンバット〉で使用する。



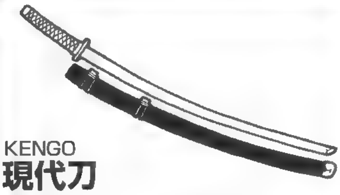
FN
タクティカルナイフ

火力：4（C）　受け：0　持ち方：片手
ENC：1　信頼性：A　価格：$40
解説：特殊戦術用多目的ナイフ。チタン合金を切るためのセレーション、ハンドルバットのワイヤーカッターなどを備えている。〈ナイフコンバット〉で使用する。



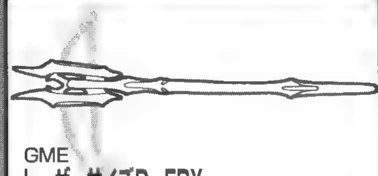
ストライカー
単分子ナイフ"ネメシス"

火力:12(C)受け:0　持ち方:片手
ENC:1　信頼性:S　価格:$3,000
解説:ブレードからハンドルまで単一分子構造のタクティカルナイフ。SWATが採用している。〈ナイフコンバット〉で使用する。



KENGO
現代刀

火力:30(C)受け:20　持ち方:片/両
ENC:7　信頼性:A　価格:$30,000
解説:多くの工程が機械化されたとはいえ、仕上げには今だに職人の手を要する日本刀。〈大型武器〉で使用する。



GME
レーザーサイズD-EPX

火力:70(CL)受け:20　持ち方:両手
ENC:9　信頼性:B　価格:$70,000
解説:大鎌状のライトセーバー。長いグリップ内に10ターン分のエネルギーを入れられる。〈大型武器〉で使用する。



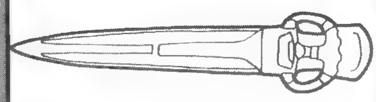
シース
狩猟刀

火力:7(C)　受け:10　持ち方:片手
ENC:3　信頼性:A　価格:$300
解説:古くから狩猟用として使われてきた大型ナイフ。切れ味も刺突性にも優れている〈ナイフコンバット〉で使用する。



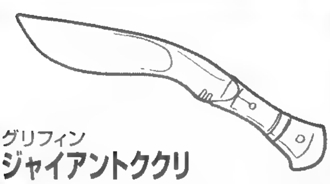
東亜銃器
仕込み刀

火力:30(C)受け:20　持ち方:片/両
ENC:7　信頼性:A　価格:$35,000
解説:鍔元に仕込み銃(火力0(B),距離5m,命中修正−40,弾数1,発射方式Sの小火器)を備えた日本刀。〈大型武器〉で使用する。



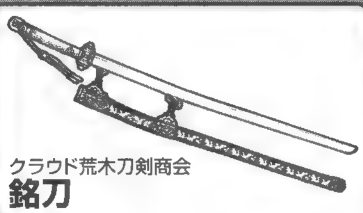
グリフィン
高周波ブレード

火力:50(C)受け:20　持ち方:両手
ENC:7　信頼性:B　価格:$20,000
解説:刃を超音波で振動させて相手を切り裂く。グリップ内のエネルギーは4ターンしかもたない。〈大型武器〉で使用する。



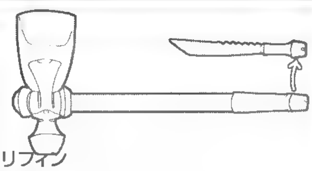
グリフィン
ジャイアントククリ

火力:8(C)　受け:10　持ち方:片手
ENC:3　信頼性:A　価格:$400
解説:大型のククリナイフ。くの字に曲がった刀身が、先で大きく膨らむ独特の形状は、斬撃力に優れる。〈ナイフコンバット〉で使用する。



クラウド荒木刀剣商会
銘刀

火力:40(C)受け:20　持ち方:片/両
ENC:7　信頼性:S　価格:$300,000
解説:骨董品の類だが、地球の鉄成分の状態が最も良質だった頃に造られており、これを超える刃物は二度と現れないだろう〈大型武器〉で使用する。



グリフィン
マルチ・ハチェット

火力:5(CI)受け:10　持ち方:両手
ENC:2　信頼性:A　価格:$50
解説:多機能手斧。斧の反対側はハンマー。さらにハンドルを引き抜くと、背中にチップソーを備えたナイフになっている〈大型武器〉で使用する。



ストライカー
単分子クロー"バルログ"

火力:15(C)受け:10　持ち方:片手
ENC:1　信頼性:S　価格:$4,000
解説:単一分子構造の爪。アクシデントでも壊れることはない。〈素手戦闘〉で使用する。



GME
レーザーブレードEPX

火力:60(CL)受け:0　持ち方:片/両
ENC:5　信頼性:B　価格:$50,000
解説:ライトセーバー。強力な武器だがグリップ内のエネルギーは3ターンしかもたない。〈大型武器〉で使用する。



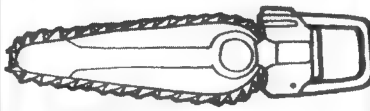
ヴォルフガング
ファイティング・アックス

火力:10(CI)受け:10　持ち方:両手
ENC:4　信頼性:A　価格:$30
解説:白兵武器というよりは、建物への強行突入時にドアや窓を叩き壊す道具として使われる。むろん強力な武器には違いない。〈大型武器〉で使用する



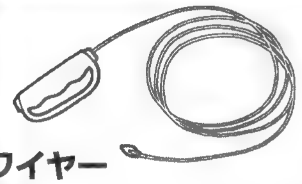
ヴォルフガング
警棒

火力：4（I）　受け：10　持ち方：片手
ENC：3　信頼性：A　価格：$20
解説：伸縮式の警棒。〈大型武器〉で使用する



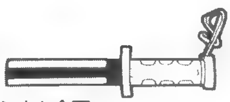
ヘッケラー発動機
チェインソー

火力：40（C）受け：10　持ち方：両手
ENC：8　信頼性：A　価格：$500
解説：むろん本来は木を切るためのものである。〈特殊武器〉で使用する。



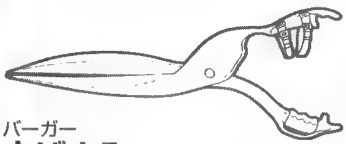
ワイヤー

火力：5（I）　受け：0　持ち方：両手
ENC：1　信頼性：B　価格：
解説：主に首に巻きつけるなどして、絞め殺すという感じで使われる。〈特殊武器〉で使用する。



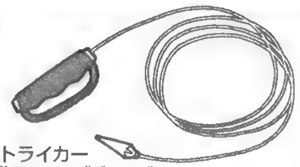
パラメシウム企画
スタンスティック“ビリットさん”

火力：0（IS）受け：0　持ち方：片手
ENC：2　信頼性：A　価格：$300
解説：相手に電気ショックを与える棒。20ターン使用可能。（追加被害：スタン）。〈大型武器〉で使用する



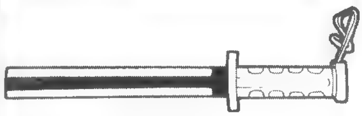
バーガー
大ばさみ

火力：30（C）受け：10　持ち方：片手
ENC：6　信頼性：A　価格：$200
解説：むろん本来は木を切るためのものである。〈特殊武器〉で使用する。



ストライカー
単分子ワイヤー“ヴァイス”

火力：20（C）受け：0　持ち方：片手
ENC：1　信頼性：S　価格：$1,000
解説：単一分子構造のワイヤーで、絶大な効果を持つ。アクシデントの武器破壊でも壊れない。〈特殊武器〉で使用する。切るためには単分子ナイフを使う。



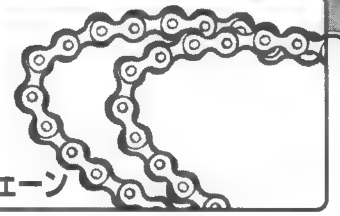
スタンフォード
スタンサーベル

火力：12（IS）受け：20　持ち方：片手
ENC：8　信頼性：A　価格：$500
解説：電気ショックで気絶させることを目的としたサーベル。20ターン使用可能（追加被害：スタン）。〈大型武器〉で使用する



ヘッケラー発動機
大型ドリル

火力：35（CP）受け：10　持ち方：片手
ENC：8　信頼性：A　価格：$300
解説：むろん本来は土木工事用の機械である。〈特殊武器〉で使用する。



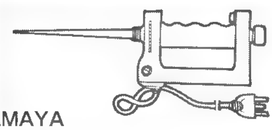
チェーン

火力：7（I）　受け：10　持ち方：片手
ENC：2　信頼性：B　価格：―
解説：相手を殴る時に、手軽な武器として流用できる。〈特殊武器〉で使用する。



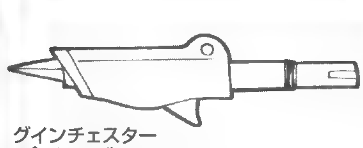
FN
フーリガン・ツール

火力：7（I）　受け：10　持ち方：両手
ENC：3　信頼性：A　価格：$10
解説：SWATの突入隊員用に開発された、建物への強行突入時にドアや窓をこじ開けるための特殊デバイス。武器として使う場合は〈大型武器〉で使用する



TAMAYA
モーターツール

火力：5（C）　受け：0　持ち方：片手
ENC：1　信頼性：A　価格：$50
解説：アイスピック。使用するには電源が必要である。〈特殊武器〉で使用する。



グインチェスター
パイルバンカー

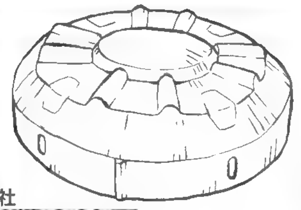
火力：100（IP）受け：10　持ち方：特殊
ENC：7　信頼性：A　価格：$1,600
解説：単発の専用カートリッジでパイルを撃ち出す。Ⅲ類（火炎放射器以外）またはCSの腕などにつける。〈特殊武器〉で使用する。カートリッジは$100。

VII類武器

地雷や爆薬などの爆発物がVII類の武器である。スキルは〈爆発物〉を使用する。

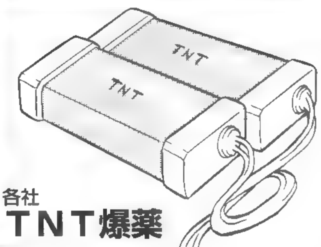
あまりハンターが使用することはないだろうが、あらかじめ戦車などとの戦闘が想定される場合などは、購入しておいても損はないだろう。

また、TNT火薬やリボムは用途も広く、引火して誘爆することもないので、余裕があれば入手しておきたいアイテムである。



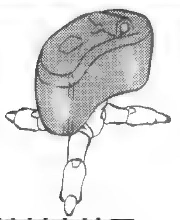
各社
対戦車地雷

火力:105(E)
ENC:7　信頼性:B　価格:$100
解説:昔ながらの地面に隠すタイプで、踏んだら爆発する(点火圧力250kg。対戦車用なので、人間程度の重さなら大丈夫である。なお、メカニックの場合、必ずドライブに命中となる。火力は固定ダメージである。



各社
TNT爆薬

火力:特殊
ENC:4　信頼性:A　価格:$200
解説:感度が低く、衝撃や摩擦に対して非常に安定している軍用火薬。爆発させるためには発火装置($10)が必要で、水中での爆破にも使用可能。火力は1kgで95 (E)。以後3kg増えるごとに火力を+10する。専門知識と30kgの爆薬があれば、ビルを破壊できる。ENCと価格は1kg当たりのものである。



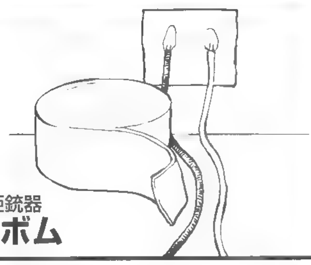
各社
指向性対人地雷

火力:85(BI)
ENC:6　信頼性:B　価格:$400
解説:かつてクレイモアと呼ばれていた部類の物。起爆装置は赤外線作動で、地面に設置されたハンゴウ状の箱の前を横切ると爆発し、散弾をばらまく仕掛けになっている。効果範囲は10m×90°以内となっている。火力は固定ダメージである。



各社
吸着地雷

火力:75(E)
ENC:5　信頼性:B　価格:$100
解説:円錐型をしており、上部には取っ手が、下部には吸着材がついている。金属探知機避けにプラスチック製で軽いため、近づいて対象物にくっつける他(0秒から10秒までタイマー調節が可能)、投げつけて使用することもできる。火点圧力は50〜200kg。火力は固定ダメージである。



東亜銃器
リボム

火力:特殊
ENC:1　信頼性:A　価格:$50
解説:ガムテープ状のプラスチック爆弾で、必要なだけ切って使用し、ドアや壁の破壊に使用する。電流を流すと爆発する。したがって、発火装置($10)が必要となる。テープの長さは10m。火力は1mで30(E)。以後1m増えるごとに+5されていく。リング状になったものや棒状のものもある。

武器のチューンナップ

武器のチューンナップは市販武器にさらに手を加えることを意味する。武器のチューンナップには以下のものがある。

①銃器の命中率アップ

〈武器改造〉のスキルが80以上であればおこなうことが可能となる。スキルが80であれば一番短い射程距離の命中率が+10、90であれば二番目の射程距離の命中率が+10にすることができる。ただし、もともと命中率が"−"となっている箇所はチューンナップすることはできない。

チューンナップをガンショップに頼む場合、銃器の価格の[命中修正を変えた箇所×10]%の工賃を取られる(銃器代の価格は別)。

②スタン武器の出力変更

〈武器改造〉のスキルが90以上であればおこなうことが可能となる。火力種別に"S"がある武器の出力を変更することによって、火力を+10することができるが、使用時間が半分になってしまう。

チューンナップをガンショップに頼む場合、武器の価格の10%の工賃を取られる(銃器代の価格は別)。

③レーザー武器の出力変更

〈武器改造〉のスキルが100以上であればおこなうことができる。火力種別に"L"がある武器の出力を変更することによって、火力を+10することができるが、弾数または使用時間が半分になってしまう。

チューンナップをガンショップに頼む場合、武器の価格の10%の工賃を取られる(銃器代の価格は別)。

防具

防具は、ウェア、ヘルメット、グローブ、ブーツの4種類に大きくわけられる。ウェア以外はそれぞれひとつずつしか着用することができない。ウェアはさらに、アンダーウェア、スーツ、ベスト、ジャケット、コートの5種類にわけらる。これらもまた、それぞれひとつずつしか着用することはできない。

また、データの見方は以下のとおりである。

名称：その防具の名前である。さまざまなメーカーから発売されているため、メーカー名は特に明記していない。

ENC：その防具のENCである。

装甲：その防具の装甲値と装甲効果値である。くわしくはP75を参照のこと。

効果箇所：その防具の着用部位である。

対効果：その防具はどの火力に対して、効果を発揮するかをあらわす。

価格：その防具の価格である。

防具類チャート

名称	ENC	装甲	効果箇所	対効果	価格	解説
スキン・ガード	0	A10／9	胴、腕、脚	B、F	$1,000	素肌に見えるほどの極薄の特殊繊維で全身をカバーするアンダーウェア。他のアンダーウェアとの重ね着はできない。
対弾アンダーウェア	0	A10／7	胴	B	$50	対弾効果のあるアンダーウェア。他のアンダーウェアとの重ね着はできない。
ファイバースーツ	1	A20／7	胴、腕	B	$50	アラミド繊維などの防弾効果の高い繊維で作られた服。さまざまなデザインがある。他のスーツとの重ね着はできない。
ファイバースーツ(袖なし)	0	A20／7	胴	B	$50	ファイバースーツの袖がないタイプ。やや軽め。他のスーツとの重ね着不可。
ジャンプスーツ	1	A10／9	胴、腕、脚	B、F	$100	防弾／耐火性能のあるツナギ。他のスーツとの重ね着はできない。
耐Gスーツ	2	A20／9	胴、腕、脚	B、F、I	$200	パイロットやレーサーがよく着用する耐G／耐火ツナギ。ヘルメットと合わせて使用すれば機密性も保持できる(対効果に"R"が追加される)。他のスーツとの重ね着はできない。
センサースーツ	0	A10／9	胴、腕、脚	B、F、I	$200	コンバットシェルに搭乗するときに着用する服。耐G効果もある。通信機つき他のアンダーウェアやスーツとの重ね着はできない。
アーマースーツ	2	A30／6	胴	B、C、I	$1,000	曲面成形された強化プラスチックなどを使用した服。他のスーツとの重ね着はできない。
防弾ベスト	1	A20／8	胴	B	$50	アラミド繊維などの防弾効果の高い繊維で作られたベスト。他のベストとの重ね着はできない。
防刃ベスト	1	A20／6	胴	C	$50	防弾よりも防刃に重点をおいたベスト。他のベストとの重ね着はできない。
防弾・防刃ベスト	2	A20／6	胴	B、C	$100	防弾ベストに特殊ポリマーコーティングをかけてさらに防刃の効果も持たせたベスト。そのぶん重量がある。他のベストとの重ね着はできない。
アーマージャケット	4	A40／7	胴	B、C、I	$500	胴体前後面を覆うようにチタン合金のプレートを入れたアーマー。他のジャケットと重ね着はできない。
ファイバージャケット	3	A30／8	胴、腕	B、F	$100	アラミド繊維などの防弾効果の高い繊維で作られた背広やジャケットなど。他のジャケットと重ね着はできない。
ファイバーコート	5	A30／6	胴、腕、脚	B、C、I、F	$700	アラミド繊維などの防弾効果の高い繊維で作られたコート。部分的にアーマープレートが縫い込んである。
ファイバー白衣	4	A50／6	胴、腕、脚	B、C、I、E、F、S	$5,000	最新の繊維技術によって作られた研究者向けの特殊白衣。コート扱いとなるので、コートとの重ね着はできない。
ファイバーヘルメット	1	A50／6	頭	B、C、I、F	$150	通信機つきのヘルメット。
ファイバーヘルメット(フェイスつき)	1	A50／8	頭	B、C、I、F、R	$200	防弾フェイス・シールドつきのファイバーヘルメット。
スペクトラグローブ	1	A20／9	腕	C、F	$100	耐火・耐摩擦・防刃グローブ。着用したまま機械操作もおこなえるフィットタイプ。
アーマーブーツ	3	A40／7	脚	B、C、I、F	$500	膝から下を完全にカバーする。
スペクトラブーツ	2	A20／9	脚	C、F	$100	底部は特殊ポリマー製で音を立てない。野戦用、市街地用、女性用などタイプもさまざま。

オートプロテクター

オートプロテクターをひとことで表現するなら、動力つき甲冑ということになる。着るだけでパワー／スピードが増加し、対衝撃／防弾服であり、各種毒ガスや細菌、放射能からも身を守れる非常に便利なアイテムである。

オートプロテクター誕生の背景には、サイバーテクノロジー史とコンバットシェル開発史がある。コンバットシェルの前身であるパワードスーツに、サイバー技術の成果が詰め込まれた外骨格服が、オートプロテクターである。

その構造は、大きくインナースーツとプロテクターのふたつにわけられる。

インナースーツは特殊繊維製で、厚手のレオタードかジャンプスーツのような服で、伸縮性／保湿性に優れ、さらに対衝撃／防弾機能も備えている。

オートプロテクターはケミカルリンゲル液式の人工筋肉と強化繊維系素材で作られたアーマーとで構成されており、インナースーツの上からこれらを着込むことになる。またヘルメットには通信機の他に、IR系のセンサーやヴィジュアル・エンハンサなどを搭載しているものも多く、バイザー内にHUDを装備し、戦闘情報を写し出すようになっている。ただ、その構造上、ジャック＝イン端子などのコネクタを外に出すことはできない。

オムニカ
CQ7000B“コマンドウ”
ENC:8
STR:+7　REF:+3
装甲:A60／6
対効果:B、C、I、E、R
特殊装備:IRビジョン(P248)、ヴィジュアル・エンハンサ(P248)
価格:$10,000
解説:オートプトテクター(AP)の代名詞として、もっとも多く出回っている野戦型AP。多くのアーミーが採用しているモデルである。

クロノゴル
GA-25C“ワイアードギア”
ENC:5
STR:±0　REF:+8
装甲:A30／4
対効果:B、C、I、E、R
特殊装備:片手格闘用クロー
価格:$7,000
解説:高機動格闘型軽AP。右手に取りつけられたクローは基本的には“バルログ(P278)”と同じものを使用しているが、折り畳み可能となっている。機動APとして配備。

Project　VAP
XBC2155F“ベアキャット”
ENC:5
STR:+6　REF:+4
装甲:A70／5
対効果:B、C、I、E、R
特殊装備:IRビジョン(P248)、ブースター・レッグ(P245)、ヴィジュアル・エンハンサレーザーサイト(P248)
価格:$27,000
解説:北米で開発が進められたVAP(新世代オートプロテクター)計画の飛行試験モデル。

ワイズアメリカ
A-SA40“ハイブリッド”
ENC:7
STR:+5　REF:±0
装甲:A40／7
対効果:B、C、I、E、R
特殊装備:ヴィジュアル・エンハンサ(P248)
価格:$6,000
解説:発表された当時こそ、対テロ装備として一気に配備が進んだものの、最近では旧式となった感が強い市街戦型AP。比較的安価なところは駆け出しハンターには大助かり。

ルノアール
PB-49SM“パニテクター Ver.2.1”
ENC:3
STR:+10　REF:+10
装甲:A70／9
対効果:B、C、I、L、E、R
特殊装備:CSS×2(P250)、カフミサイル(〈小火器〉、火力40(I)、命中修正+10、20mまで、左右に1発ずつ)
価格:$28,000
解説:性能も文句なしの女性用偵察型AP。頭部に設置された“CSS”、袖の小型ミサイルなど装備も充実している。

ワイズジャパン
MPD-γ“ブロウスペリアⅠ”
ENC:11
STR:+3　REF:+2
装甲:A50／5
対効果:B、C、I、E、R
特殊装備:高周波ブレード(P237)、GAT／M134(P232)
価格:$45,000
解説:バイクが変形して、使用者の身体に装着されるという変形型AP。変形には1ターンを要し、バイク走行中に変形できない。

バイク時データ
形式:バイク
REF:16　STR:−
MV:80　DRV:C
ACL:50　BRK:30
TP:3(80)／0　乗員:1☆
SUV:G
装甲[全面一律]:A50／5(特殊)
パワープラント:1型標準(C)
ドライブ:V1型標準(C)
兵装:GAT／M134はバイク形態でも使用可。上記の兵器の代わりにENC20までの兵器をひとつ搭載してもよい(武装アタッチメント式)。ただし装甲は特殊な素材を使用しているため換装できない(対効果はオートプロテクター時と同じ)。

ワイズアメリカ
A-HA45“ハードボーラー”
ENC:10
STR:+10　REF:−2
装甲:A80／6
対効果:B、C、I、E、F、R
特殊装備:IRビジョン(P248)
価格:$8,000
解説:その装甲とパワーから、テロリストの銃弾の雨を突破しなければならないSWATの強行突入隊員の前衛が好んで装備する重AP。最近では旧式の部類に入る。

オムニカ
FD9000M“オクスタン”
ENC:14
STR:+12　REF:−3
装甲:A80／8
対効果:B、C、I、E、R
特殊装備:武装アタッチメント
価格:$10,000
解説:武装アタッチメントを背負った重火力支援型AP。このアタッチメントにはTP5のハードポイントが4つ設置されており、Ⅲ類の武器を積むことができるようになっている。

アイテム

武器オプション

名称	価格	ENC	解説
狙撃スコープ	$500	0	狙撃のみに使用可能な光学サイト。一度取りつけたスコープは銃に合わせて調整されるので、戦闘中に他の銃につけ替えることはできない。有効範囲は500mで、有効範囲内であれば命中率に+30される。他のスコープと併用できない。
高精度狙撃スコープ	$600	0	有効範囲が1,000mまである狙撃スコープ。命中率に+30される。他のスコープと併用できない。
ヘルゾント照準器	$5,000	1	目標までの距離や重力、風の影響までをも計算して、着弾点を照準器内に赤いドットで写し出す超高性能狙撃用スコープ。有効範囲1,000mで、命中率に+50される。他のスコープと併用できない。
画面増幅スコープ	$2,000		光電子増幅管(弱い光を強い光にできる)を使って暗闇を見渡せる。ただし、逆に強い光に弱い。有効範囲は200mで、夜間のペナルティが無効となる。この装備はフレアによって無効化されてしまう。他のスコープと併用できない。
赤外線スコープ	$700	1	相手がIR(赤外線)を放射していなければ見ることはできない。逆に隠れている相手でも、熱を放射していればある程度見つけだすことができる。有効範囲80mで、夜間のペナルティが無効となる。この装備はフレアによって無効化されてしまう。他のスコープと併用できない。
レーザーサイト	$1,500	0	レーザー光線を相手に当てて命中率をあげる。精度は高いが、銃口の向いている場所を示してしまうという欠点がある。Ⅲ類までのどのようなものにでもつけられる。有効範囲は100m、命中率に+20される。他のレーザーサイトと併用できない。
不可視レーザーサイト	$1,500	0	肉眼では見えないレーザー光線を相手に当てる。画面増幅スコープで見ると、白いドットが浮き上がる。Ⅲ類までのどんなものにでもつけられる。したがって、必ず画面増幅スコープと組み合わせなければならない。有効範囲は100m、命中率に+20される。他のレーザーサイトと併用できない。
ガンライト	$20	0	Ⅰ、Ⅱ類の銃に取りつけられる小型のライト。有効範囲は10mで、夜間のペナルティが無効となる。
コンパクトガンカメラ	$150	0	銃に取りつけられる小型のビデオカメラ。
共通サイレンサー	$20	0	Ⅰ、Ⅱ類の銃につけることができる。発射音を消すことができる。
共通フラッシュハイダー	$20	0	Ⅰ、Ⅱ類の銃につけらることができる。発射炎を消す。火点を見破られないようにするスナイパーの必需品。
スペシャルケース	$30	4/5	アタッシュケースの取っ手の内側にトリガーがつけられ、ケースを開けることなしに中に収納したENC4以下の火器(主にSMG)で射撃をおこなうことができる。手に下げたまま使う場合は照準装置がないため(命中修正に−30)、普通は曳光弾を装填して使用するか、ケースにホークアイのコネクタをつけて使用する。空のスペシャルケースのENCは4、中に火器を入れた場合は火器自体のサイズに関わらず、ENCは5となる。
スペシャルギターケース	$50	7/8	スペシャルケースのギターケース版。ENC7以下の火器を収納できる。手に下げたまま使う場合は照準装置がないため(命中修正に−30)、普通は曳光弾を装填して使用するか、ケースにホークアイのコネクタをつけて使用する。ギターケースごと構える場合は距離修正はそのまま。空のスペシャルギターケースのENCは7、中に火器を入れた場合は火器自体のサイズに関わらず、ENCは8となる。
クロス・パニッシャー	$300	10/特殊	射撃時に変形するハイ=チョバムアーマー製の十字架の上下に、ENC12以下の火器と、ENC5以下の火器をひとつずつ組み込める。総ENCは本体(ENC10)に、組み込んだ火器の合計の1/2(端数切り上げ)を加えたもの。

各種アイテム

名称	価格	ENC	解説
双眼鏡	$600	0	IRビジョンつき。
ゴーグル	$50	0	目を激しい光から保護する。IRビジョンつきは$100。
サングラス	$100	0	強い光を遮るための眼鏡。さまざまなデザインがある。
ガスマスク	$50	0	長時間使用することを考慮して、マスクを付けたまま水が飲めるようにウォーターチューブがついている。
懐中電灯	$10	0	光量調節も可能。
野外調理セット	$100	7	折りたたみ式フライパン、携帯コンロ、固形燃料、ナイフ・フォーク・スプーンセットなど。
応急キット	$10	0	応急手当の時に使用すると、〈応急手当〉にSR2のロール修正をくわえることができる。5回分。
サイボーグ用応急キット	$50	0	応急手当の時に使用すると、〈サイバーメディカル〉にSR2のロール修正をくわえることができる。5回分。
ラバースプレー	$10	1	1缶でフルボーグ1体分。メタルボディを見かけだけ皮膚状ゴムで覆う。激しい動きや熱が加わるとすぐ破れる。
アーミーナイフ	$20	1	小型のツールナイフ。ナイフの他に、缶切り、栓抜き、ドライバー、プライヤーなどのツールが組み込まれている。ひとつあると便利。このナイフで攻撃する場合、"ポケットハンター(P236)"のデータを使用する。
シールド	$50	5	所持している腕と胴部を隠すことができる特殊強化材を使用した盾。透明なので視界を塞ぐことはない。シールドを持っている腕と胴部に攻撃が命中した時に、A30/7(B、C、I、F、E、L、S)として扱う。受:30で格闘回避に使用できる。
Lシールド	$100	10	身体全部を隠すことができる特殊強化材を使用した盾。透明なので視界を塞ぐことはない。。攻撃が命中した時に、A30/7(B、C、I、F、E、L、S)として扱う。ただし【MV】が1/2となる。受:50で格闘回避に使用できる。
レーション	$5	1	1回分の保存食。
フルボーグ用流動食レーション	$10	1	フルボーグの5回分の保存食。人間でも食べられるがその場合、1回分となる。
サバイバルキット	$30	3	3回分のレーション、ペインキル、応急キットが入っている。
地上車修理工具セット	$50	3	応急修理の時に使用すると、〈応急修理〉にSR2のロール修正をくわえることができる。5回分。
ロープ	$1	2	特殊繊維で編まれている防刃ロープ。価格とENCは10m当たりのもの。
テント	$200	12	4~6人用。ナイロン製で、耐水・耐火処理がされている。
寝袋	$100	6	耐水・耐火処理がされている。
消火器	$10	2	小型だが強力。
発煙筒	$2	1	1回分。ソリッドシューター用の物ではない。
信号弾	$5	1	ソリッドシューター用の物ではない。
通信機	$100	0	2個で1セット。ヘッドセット、スロートマイクつき。
発信機	$100	0	大きさは13cmほど。200m先のレーダーで捉えられる。
NBC警告計	$50	0	放射線、細菌濃度、温・湿度を知ることができる。
GPS受信装置	$50	0	全地球位置把握システム。現在の自己の位置が座標で表示される。
多目的警報ポッド	$500	2	大きさはジュース缶くらい。設置した後、NBC、振動、熱、ガスなどを感知すると、ブザーやフラッシュライトで警告する。ブザーの音量やライトの光量は調節できる。
盗聴機	$50	0	大きさは1cmほど。トランシーバー、無線機、ラジオで受信する。受信範囲は100m。
無線傍受機	$500	2	通常、警察、軍用などの無線を傍受するための機器。〈暗号・信号〉のSRに成功すれば無線を傍受できたことになる。
ハンディビデオカメラ	$100	1	6時間の録画が可能。コネクタで接続することによりターミナルなどでも画像を見ることができる。IRビジョンつきは$150。
ホロカメラ	$3,000	2	被写体を三次元で撮影する。もちろん撮影した側しか写らないので、完全な立体にしたい場合は同じ被写体を何方向かから撮影する必要がある。
ホロディスク	$200	0	ホロカメラ用記憶ディスク。10枚分。
サテライトリンクAIカメラ	$30,000	5	ネットキャスター御用達の常に通信衛星とリンクしているAI搭載カメラ。基本的には局から貸与される。
ゴムボート	$80	5/10	4人乗り。スイッチひとつで瞬間的に膨らむ。膨らませる前のENCは5、膨らませた後は10。折りたたみ式オールつき。
潜水道具	$300	5	ドライスーツ、水中メガネ、レギュレータ、酸素ボンベなど潜水道具一式。酸素ボンベは2時間分。
パラシュートパック	$200	3	操縦性の良いスクエア型パラシュート。〈空中・0G機動〉で滑空が可能。
ハンググライダー	$300	8	〈空中・0G機動〉が必要。
ロケットリュック	$500	10	1kmほど飛行できる。戦闘中なら、【MV20】をとし、10ターン飛行可とする。〈空中・0G機動〉が必要。
ワイヤーランチャー	$200	5	ワイヤー付きのフックがガスで発射される。最大100m。300kgの重さまで耐えられる。
ブレインスキャナーデッキ	$9,500	5	死亡直後の人間から情報を引き出す。本人が思考していたことより、死ぬ3分前~瞬間まで見ていた物、聞こえたこと、話したことなどがプレイバックされる場合が多い。
MAS	$80,000	1	マグネットアーマー・システム。FとR以外の兵器に対して、全身にA100/8の効果を発揮する指向性電磁波発生装置。ただし使用時間が合計で3ターン越えると、バッテリーが消耗し、充電するまで使用不可能になる。

サイバーパーツコレクション

『メタルヘッド・マキシマム』の世界において、もはやサイバーパーツは身体の一部であるといっても過言ではないだろう。このセクションでは、それらサイバーパーツについて解説する。

サイバーパーツは、“リプレイスメント”と“インプラント”の2種類に分かれている。それらの具体的な解説やインストールの方法などについては、P218のサイボーグ・オーダーを参照のこと。

なお、各インプラントのデータ中にある、“U”“R”“A”はそれぞれ、アンプラグド、リプレイスメント、アーティフィシャル・ボディを指す。つまり、「U不可」「A専用」とあった場合、それぞれ「アンプラグドにはインストールできない」「アーティフィシャル・ボディにしかインストールできない」ことをあらわしている。

リプレイスメント

リプレイスメントは、四肢（頭や胴体すらも）を“置き換える”タイプのサイバーパーツである。

インストールしていることが見破られやすい反面、アンプラグドより強靱で、より多くのインプラントを追加することが可能となっている。

最近では、バイオテクノロジーによるリプレイスメントもある。

佐川臓器
サイバーアイ

価格：$300
タイプ：－
部位：頭部＞眼
IS：10　IP：7
SUV：－　隠匿：1
解説：眼のベイシックフレーム。
カメラに似た構造で映像を入力するため、瞳がない。そのためサングラスなどで隠さなければ、サイバー化していることはすぐにわかってしまう。
また、サイバーアイには他のサイバーパーツからの情報を表示することができる。

佐川臓器
サイバーアーム

価格：$600
タイプ：－
部位：腕部（片方）
IS：30　IP：20
SUV：J　隠匿：1
解説：腕部ベイシックフレーム。
人工皮膚が付属されているが、肌の質感が本物とは若干異なるため、つぶさに観察すればサイバー化していることはわかる。
佐川臓器の主流商品“サイバー”シリーズのひとつ。各社のリプレイスメント用パーツは、事実上このシリーズのオプションである。

佐川臓器
サイバーヘッド

価格：$1,000
タイプ：－
部位：頭部
IS：50　IP：40
SUV：J　隠匿：1
解説：頭部ベイシックフレーム。
人工皮膚および人工頭髪が付属。ただし、サイバーアイはオプションとなっているので、別途購入する必要がある。
佐川臓器の主流商品“サイバー”シリーズのひとつ。

佐川臓器
サイバーボディ

価格：$2,100
タイプ：－
部位：胴部
IS：80　IP：65
SUV：J　隠匿：1
解説：胴部ベイシックフレーム。
人工皮膚が付属されているが、肌の質感が本物とは若干異なるため、つぶさに観察すればサイバー化していることはわかる。
佐川臓器の主流商品“サイバー”シリーズのひとつ。各社のリプレイスメント用パーツは、事実上このシリーズのオプションである。

佐川臓器
サイバーレッグ

価格：$1,600
タイプ：－
部位：脚部
IS：45　IP：30
SUV：J　隠匿：1
解説：脚部ベイシックフレーム。
人工皮膚が付属されているが、肌の質感が本物とは若干異なるため、つぶさに観察すればサイバー化していることはわかる。
佐川臓器の主流商品“サイバー”シリーズのひとつ。各社のリプレイスメント用パーツは、事実上このシリーズのオプションである。

P&F
バイオヘッド
価格：$1,200
タイプ：－
部位：頭部
IS：40　IP：40
SUV：H　隠匿：1／8
解説：人工的に造られた生体部品。
解説：このパーツをインストールしても、(その部位は)アンプラグドと見なされる。しかし通常の肉体より強度が高いため、アンプラグド不可のパーツもインストールすることが可能である。
バイオアイボールが既にインストールされている。

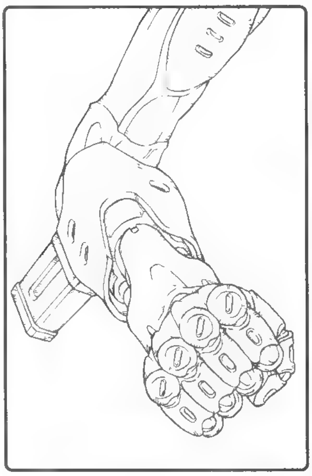
P&F
バイオボディ
価格：$2,000
タイプ：－
部位：胴部
IS：65　IP：65
SUV：H　隠匿：1／8
解説：人工的に造られた生体部品。このパーツをインストールしても、(その部位は)アンプラグドと見なされる。しかし通常の肉体より強度が高いため、アンプラグド不可のパーツもインストールすることが可能である。
医療用に研究開発されていたものを、パーツとして製品化した。

P&F
バイオレッグ
価格：$1,800
タイプ：－
部位：脚部
IS：30　IP：30
SUV：H　隠匿：1／8
解説：人工的に造られた生体部品。このパーツをインストールしても、(その部位は)アンプラグドと見なされる。しかし通常の肉体より強度が高いため、アンプラグド不可のパーツもインストールすることが可能である。
医療用に研究開発されていたものを、パーツとして製品化した。

P&F
バイオアイボール
価格：$400
タイプ：－
部位：頭部>眼
IS：7　IP：7
SUV：－　隠匿：1／8
解説：人工的に造られた生体部品。このパーツをインストールしても、(その部位は)アンプラグドと見なされる。しかし角膜に映像を投影する装置が組み込まれているため、アンプラグド不可のパーツもインストールできる。
医療用に研究開発されていたものを、パーツとして製品化した。

P&F
バイオアーム
価格：$650
タイプ：－
部位：腕部(片方)
IS：20　IP：20
SUV：H　隠匿：1／8
解説：人工的に造られた生体部品。このパーツをインストールしても、(その部位は)アンプラグドと見なされる。しかし通常の肉体より強度が高いため、アンプラグド不可のパーツもインストールすることが可能である。
医療用に研究開発されていたものを、パーツとして製品化した。

アストラル・ノリンコ
ハードパンチャー
価格：$1,000
タイプ：－
部位：腕部(片方)
IS：10　IP：20
SUV：K　隠匿：2
解説：格闘戦用の腕部ベイシックフレーム。
炸薬カートリッジによる爆発機構を装備し、〈素手戦闘〉による攻撃力を高めている(火力：10(I)、信頼性：C)。カートリッジの装弾数は10で、1回の攻撃につき1発のみ爆発させることができる。カートリッジの価格は10発で$70。
オプションとして、拳にスパイクを装備することも可能(火力+5、価格に+$300)。



アストラル・ノリンコ
ブースター・レッグ
価格：$2,500
タイプ：－
部位：脚部
IS：15　IP：30
SUV：J　隠匿：－
解説：高圧ガス噴射機構を装備した、脚部ベイシックフレーム。
ガスを噴射することにより、10メートルまでジャンプすることができる。
また50メートルの高さから降下し、無事に着地することも可能。
ただし、どちらの場合も〈空中機動・0G機動〉のSRに成功しないと、うまく着地できずに転倒してしまう。
ガスはカートリッジ式で、1個のカートリッジで3回の噴射が可能。ただし、1戦闘ターンに1回しか噴射することができない。カートリッジが空になったら、大腿のハッチを開けて新品のカートリッジと交換する必要がある。戦闘中にカートリッジの交換をおこなう場合は"その他の行動"となる(基本的に判定は必要ない)。
ブースター・レッグには、カートリッジ1個が標準装備されているが、【IP】1で最大3個まで追加装備可能。ただし、この場合でも戦闘中にカートリッジを交換するときは1戦闘ターンに1個のみである。
カートリッジの価格は、1個につき$50。

インプラント

　インプラントは、体内に"埋め込む"タイプのサイバーパーツである。
　筋肉、皮膚、内臓などなど、その種類と効果は多岐に渡っているのが特徴である。バウンサーなどの戦士だけでなく、ランドブラスター、ネットライナーといったハンターたちにも非常に重要であるといえるだろう。

エルメシオン
マイクロパッシブレーダー

価格：$2,800
タイプ：A専用
部位：頭部
IS：−　　IP：5
SUV：−　　隠匿：1／2
解説：レーダー波探知装置。
　半径5km以内にある、レーダーを使用している物体を感知し、情報を眼に表示する。ただし、感知できるのは自分との距離と、（移動しているなら）速度だけである。
　また、飛来するミサイルを感知することも可能。

テンペル
リンクデバイス

価格：$300
タイプ：−
部位：頭部>脳
IS：−　　IP：1
SUV：−　　隠匿：1／4
解説：ジャック=インおよびサイバーリンク接続をおこなうための基本システム。
　入力された情報を変換して脳に送り込む"コンバータ"（脳に設置）と、外部機器と接続するための"コネクタ"（首筋に設置）がセットになっている。
　基本的には1セットで充分だが、複数のセットをインストール可能。
　ジャック=インおよびサイバーリンクについては、P181参照。



ルミナ
ミラーゴーグル

価格：$600
タイプ：−
部位：頭部
IS：7　　IP：2
SUV：−　　隠匿：−
解説：顔に直接埋め込む、小型のゴーグル。
　スタングレネードなどの効果を無視し、他のサイバーパーツからの情報を表示させることができる。
　また、［部位：頭部>眼］のパーツをインストールすることができる。ただし、［A専用］のパーツをインストールすることはできない。

エルメシオン
マイクロECMポッド

価格：$5,000
タイプ：A専用
部位：頭部
IS：−　　IP：6
SUV：−　　隠匿：1／2
解説：レーダー波妨害装置。
　強力な妨害電波を発信し、戦闘エリア内の全レーダー装置の効果を無効化する。効果は2ターン持続する。ただし膨大なエネルギー（電力）を消費するため、1戦闘に1回しか使用できない。
　ECMの詳しい効果については、P159を参照のこと。

エルメシオン
マイクロレーダーシステム

価格：$3,500
タイプ：A専用
部位：頭部
IS：−　　IP：7
SUV：−　　隠匿：1／2
解説：レーダー波送受信装置。
　半径10キロメートル以内の、周囲の状況を知ることができる。
　範囲内の地形、範囲内に存在する物体（大きさ、形状、自分との距離、移動しているならその速度）についての情報が眼に表示される。
　また、ミサイルの命中判定に、+40％される。

エルメシオン
アイマウント

価格：$3,000
タイプ：A専用
部位：頭部
IS：−　　IP：4
SUV：−　　隠匿：−
解説：視界外をカバーするために、頭部（主に後頭部）に埋め込むカメラシステム。アイマウントひとつにつき、【PER】+1される。また、眼にインストールしているパーツの効果を、このカメラでも得ることができる。
　九頭竜システムと併用しない限り、360度の視界は得られない。

テンペル
ブラスターヘッド

価格：$1,000
タイプ：−
部位：頭部>脳
IS：−　　IP：2
SUV：−　　隠匿：1／4
解説：基本的にはリンクデバイスと同じものだが、ひとつのコンバータで複数のコネクタを制御できるようになっている。
　3つのコネクタが標準装備されているが、さらにコネクタを増設可能（【IP】1、価格$100）。
　ジャック=インおよびサイバーリンクについては、P181参照。

バイオジェネシス
バイオメモリー Ver.2.01
価格：$10,000
タイプ：－
部位：頭部＞脳
IS：－　IP：1
SUV：－　隠匿：1／8
解説：脳の記憶領域にバイオテクノロジーによるメモリを増設して、【INT】を増やす。
1回のインストールで増やせる【INT】は3。ISに余裕さえあれば、いくつでも増設できる。
かつては技術的に不安定で増設可能な容量にばらつきがあったが、今ではかなり安定している。

P&F
デッド・オア・アライブ
価格：$12,000
タイプ：－
部位：頭部＞脳
IS：－　IP：4
SUV：－　隠匿：1／8
解説：アドレナリンとエンドルフィンの制御システム。1戦闘中、〔アクション〕〔コンバット〕にSR4のロール修正がかかり、心理ダメージを含む損傷によるペナルティを無視できる（KLを除く）。戦闘終了後、12時間の睡眠をとるまで起動不可となり、またすべてのSRにSR1／4のロール修正を受ける。

テンペル
SNS(Satellite Navigation System)
価格：$2,000
タイプ：U不可
部位：頭部＞脳
IS：－　IP：6
SUV：－　隠匿：1／8
解説：通信衛星を利用したナビゲートシステム。自分の位置と周囲の地図を正確に把握することができ、得た情報はサイバーアイなどに表示可能。〈土地カン〉にSR2のロール修正をくわえる。ただし、ハッキング可能となってしまう（HR：1／4）。

テンペル
ニューラルCOM
価格：$1,500
タイプ：－
部位：頭部＞脳
IS：－　IP：6
SUV：－　隠匿：1／8
解説："バルニウム（P199）"相当の通信機器。他のサイバーパーツとつなげることができ、リンクデバイスを通じてパーソナルデッキなどと接続してジャック＝インしたり、サイバーアイなどに情報を表示させることができる。ただし、ハッキングされるようになってしまう（HR：1／4）。

アスカ技研
リジェネーター
価格：$30,000
タイプ：U専用
部位：頭部＞脳
IS：－　IP：2
SUV：－　隠匿：1／8
解説：細胞の自己再生機能を、飛躍的に高めるホルモンを生み出す、バイオ系パーツ。
自動的に損傷を1ランク軽くする（応急手当に準じる）が、LWなら1ターン、MWなら2ターン、HWなら4ターン、MOなら8ターンの時間がかかる。応急手当についてはP79参照。

アスカ技研
SLS(Skill Link System)
価格：$1,000（1レベル）
$3,000（2レベル）
$6,000（3レベル）
$10,000（4レベル）
タイプ：－
部位：頭部＞脳
IS：－　IP：8
SUV：－　隠匿：1／2
解説：小脳に補助プロセッサを設置し、データ化されたスキルを使用可能にする。
後頭部にスロットを設け、そこにスキルデータを差し込む。スロットひとつが標準で付属されているが、増設することも可能（価格：$200、IP：1）。すでに習得しているスキルのデータは使用できない。
スキルのデータ化は、サイオニクススキルを除いたすべてにおいて可能である。
スキルデータの価格は、一般スキルが$150、専門スキルが$300。スキルデータの所持には特に制限はない（スロットに差し込むという動作が必要になるが）。
スキルのポイントは、一般スキルなら[レベル×10]、専門スキルなら[レベル×5]である。このポイントは成長させることができない。
このパーツはレベルごとに別の物と見なされるため、レベルを上げる場合は前のものをアンインストールしなければならない。

エルメシオン
九頭竜システム Ver.β
価格：$70,000
タイプ：A専用
部位：頭部＞脳
IS：－　IP：10
SUV：－　隠匿：1／8
解説：簡易型AIを搭載した、思考補助システム。
これをインストールすることにより、複数の四肢（基本的には腕）や複数の感覚器官（基本的には眼）を制御することが可能になる。
たとえば、アイマウントを側頭部、後頭部に設置した場合、360度の視界を得ることができ、狙撃の場合を除いて不意打ちを受けることがない。狙撃された場合でも、攻撃側が100m以内にいるなら、不意打ちにならない。
また、ハードポイントとの併用で腕（のベイシックフレーム）を増設した場合、3本目以降の腕を通常どおりに動かすことができる。それぞれの手に武器を持って戦うことも可能で、同じコンバットスキルを使用する武器であれば、一斉発射をおこなうこともできる（一斉発射についてはP101参照）。
ただしこのバージョンでは、基本的に、眼や腕以外の器官を増やしても、大きなメリットはない。
ちなみにAIには意志疎通能力はなく、本体の思考に呼応して器官（四肢）を制御するだけである。

エルメシオン
メンタルスタビライザー
価格：$10,000
タイプ：A専用
部位：頭部＞脳
IS：－　IP：4
SUV：－　隠匿：1／8
解説：脳の神経伝達を瞬間的にカットすることにより、精神的な衝撃から守る。
精神の【SUV】をIにし、〈精神防壁〉にSR2の修正を受ける。
ただし、インストールすると、感情の起伏が少なくなる。すべての【SYM】のARおよび【SYM】ベースのスキルの判定に、SR1／2の修正を受ける。

ルミナ
アンチダズル
価格：$450
タイプ：－
部位：頭部＞眼
IS：－　IP：1
SUV：－　隠匿：1／2
解説：眼に、眩しい光をカットする効果のあるレンズを埋め込む。
スタングレネードなど、激しい光で動きを封じる効果を無視することができる。このレンズは瞬膜のように任意で出し入れができるが（通常は反射運動で起動する）、レンズを介しては、色を識別することができない。

シグマ
ヴィジュアル・エンハンサ
価格：$600
タイプ：U不可
部位：頭部＞眼
IS：－　IP：2
SUV：－　隠匿：－
解説：眼から入力した画像の解像度を調節し、視界内の物を識別しやすくさせる。
【PER】のARをSR2にすることができる。
ただし、眼を必要としない（あるいは眼が使用できない状態の）ARには、ヴィジュアル・エンハンサによるロール修正は得られない。

カーマイクル・バイオテック
キャッツアイ
価格：$2,000
タイプ：U専用
部位：頭部＞眼
IS：－　IP：3
SUV：－　隠匿：1／4
解説：瞳に猫のそれと同じ機能を加えるバイオ系パーツ。
星明かり程度の光量があれば、昼間と変わらない明るさに増幅させることができる。
これにより、夜間における行動のロール修正を無視できる。
ただし、まったく明かりのない場所では機能しない。

シグマ
ゴーストアイ
価格：$1,200
タイプ：U不可
部位：頭部＞眼
IS：－　IP：3
SUV：－　隠匿：－
解説：対象を自動追尾する狙撃用システム。
狙撃の際、不意打ちによる修正を＋80％（戦闘時でなければ＋100％のまま）にする。さらにロール修正にSR2をくわえる（結果的に狙撃のSR1／2がキャンセルされる）。単体でも機能するが、ホークアイと併用されることが多い。

ツァイズ・ライカ
ロウライト・アンプ
価格：$1,200
タイプ：－
部位：頭部＞眼
IS：－　IP：3
SUV：－　隠匿：1／4
解説：低光量増幅システム。
星明かり程度の光量があれば、昼間と変わらない明るさに増幅させることができる。
これにより、夜間における行動のロール修正を無視することができる。
ただし、まったく明かりのない場所では機能しない。

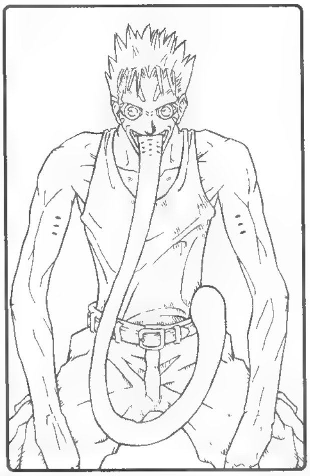
ツァイズ・ライカ
IRビジョン
価格：$1,500
タイプ：U不可
部位：頭部＞眼
IS：－　IP：3
SUV：－　隠匿：－
解説：赤外線映像認識システム。
夜間における行動のロール修正を無視することができる。
ただし、陽光の下でシステムを起動すると、SR1／2のロール修正を受けてしまう（眩しすぎるため）。
モノクロ画像のため、色の認識はできない。

シグマ
ホークアイ
価格：$3,000
タイプ：U不可
部位：頭部＞眼
IS：－　IP：4
SUV：－　隠匿：－
解説：スマートガンシステム。
〈小火器〉および〈重火器〉のロール修正がSR2になり、対象の全力移動による修正を受けない。
また部位狙いをおこなう際でも通常の順番で行動がおこなえる（最後にならない）。
ただし、サイバーアイなどの眼部ベイシックフレームが必須で、専用のアダプタを装着した銃器と接続しなければならない。
銃器と接続するためのコネクタは、基本的には首筋あたりに設けられる。通常、システムの機能を利用可能にするためには、「銃器の準備」と「接続」の2回の行動が必要となる（判定は必要ない）。
腕部ベイシックフレームをインストールしている場合、手のひらにコネクタを設置することができる（IP：2。この場合、銃器側のアダプタは銃把に設けられる）。これにより、銃器の準備と接続を1回の行動で済ませることができる。
ホークアイのインストール時に、コネクタの位置を明記しておくこと。またホークアイ対応アダプタを装備した銃器は、価格に＋$500される。

カーマイクル・バイオテック
キャットサーカス
価格:$3,000
タイプ:U専用
部位:頭部>耳
IS:−　　IP:4
SUV:−　　隠匿:1/4
解説:三半規管を、猫のそれと同じ構造に変える、バイオ系パーツ。
　これにより〈空中機動・0G機動〉にSR4、また〈アスレチック〉にSR2の修正を受ける。
　さらに、転倒する可能性があるとき、〈アスレチック〉のSRに成功すれば転倒しない。

バイオジェネシス
フロッガー
価格:$900
タイプ:U専用
部位:頭部>口
IS:−　　IP:5
SUV:−　　隠匿:1/2
解説:カエルのように舌を長く伸ばすことができるようにし、武器として使用可能にしたバイオ系パーツ。【MV】+2mの相手に格闘を仕掛けることができ、攻撃の代わりに捕獲、転倒を試みることもできる(このとき攻撃側は〈特殊武器〉で判定)。
　武器データは以下のとおり。

火力:4(I)　信頼性:A
スキル:〈特殊武器〉



不明
偽造アクセスファイバー
価格:$150,000
タイプ:−
部位:頭部>脳、手
IS:−　　IP:0
SUV:−　　隠匿:1/4
解説:偽造されたアクセスファイバーを埋め込む。これにより、市民登録をせずに、ネットへのアクセスや行政サービスを受けることが可能となる。
　ただし、1ヶ月に1度の割合でデータ書き換えを行わなければ、警察に追われることとなる。書き換えの費用は1回につき$10,000。

シグマ
サウンド・エンハンサ
価格:$500
タイプ:−
部位:頭部>耳
IS:−　　IP:2
SUV:−　　隠匿:1/4
解説:耳から入力した音声のノイズをカットし、周囲の物音を識別しやすくさせる。
　【PER】のARをSR2にすることができる。
　ただし、耳を必要としない(あるいは耳が使用できない状態の)ARには、サウンド・エンハンサによるロール修正は得られない。

バイオバンク
スーパーストマック
価格:$500
タイプ:−
部位:胴部>内蔵>消化器
IS:−　　IP:3
SUV:−　　隠匿:1/8
解説:強力な消化酵素を精製する機能を持った、人工胃袋。
　おおよそすべての有機物(有毒物質は除く)を消化し、栄養分を体内に取り込むことができるようになる。つまり、道端の雑草でも食料にできる。
　ただし、少ない食物で満腹になるというわけではない。

カーマイクル・バイオテック
ハウンドドッグ
価格:$2,200
タイプ:U専用
部位:頭部>耳/鼻
IS:−　　IP:5/5
SUV:−　　隠匿:1/4
解説:聴覚、嗅覚を犬並みに増幅させるバイオ系パーツ。
　相手を追跡する場合の〈追跡・逃走〉にSR2の修正を受ける。ただし、聴嗅覚を使用できない状況では効果がない。また、一度かいだ臭いを[【INT】÷2]種類まで記憶することができる。

各社
アクセスファイバー
価格:$0(30)
タイプ:−
部位:頭部>脳、手
IS:−　　IP:0
SUV:−　　隠匿:1/4
解説:アクセスファイバーを埋め込むと同時に、市民登録が行われる。これにより、ネットへのアクセスや様々な行政サービスが受けられるようになる。
　行政施設のない場所でも、サイバーパーツのショップに行けば手術してもらえる。ただし、手数料として$30かかる。

カイザー
ライフサポート
価格:$2,300
タイプ:−
部位:胴部>内蔵>消化器
IS:−　　IP:15
SUV:−　　隠匿:1/8
解説:食物から栄養素を効率的に取り出し、なおかつ特殊な酵素によって増幅させる人工消化器。
　通常の半分のカロリーで、身体を維持することができる。結果として、少ない食料で長時間活動することが可能となる。
　兵士など、過酷な条件下で活動する者には必須である。

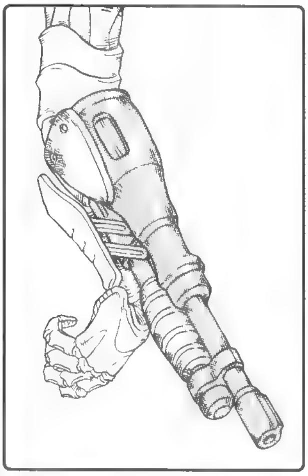
カイザー
セイフティラング
価格:$1,000
タイプ:－
部位:胴部>内蔵>呼吸器
IS:－ IP:4
SUV:－ 隠匿:1／8
解説:気管支に設置する、ガスマスクのようなフィルター。
有毒ガス、細菌、バクテリアの影響を受けない。
ただし、半年に1度の割合でフィルターを交換しなければならない。1年以上交換せずにいるフィルターは機能を果たさない。
フィルターの価格は$200。

カイザー
ドラッグスタビライザー
価格:$1,500
タイプ:－
部位:胴部>内蔵>循環器
IS:－ IP:10
SUV:－ 隠匿:1／4
解説:カートリッジ化したドラッグを(任意で)自動的に体内へ送り込む装置。カートリッジは基本で5個までセットすることができ、カートリッジひとつにつきドラッグ1回分に相当する。P258参照。
セット可能なカートリッジを増設することもできる(IP:1、価格$100)。

北京電脳
銃神／弐式
価格:$800
タイプ:U不可
部位:腕部>前腕(片方)
IS:－ IP:9
SUV:－ 隠匿:2
解説:前腕部に埋め込むショットガン。手首の関節をスライドさせることにより、銃口がせり出す(1ターンを要する)。
ショットガンのデータは以下のとおり。

口径:12G 火力:75／35(B)
弾数:3 発射方式:S
信頼性:C スキル:〈小火器〉

1~10	11~20	21~50	51~100
+20		—	



佐川臓器
オキシジェンタンク
価格:$1,000
タイプ:－
部位:胴部>内蔵>呼吸器
IS:－ IP:3
SUV:－ 隠匿:1／8
解説:圧縮酸素を充填した、超小型ボンベ。
約1時間、無呼吸の状態で活動することができる。
血中の酸素を蓄積するため、ボンベが空になっても特別に充填作業を行う必要はない。ただし、空になったボンベを満たすためには、24時間かかる。

佐川臓器
スポーティハート
価格:$5,000
タイプ:－
部位:胴部>内蔵>循環器
IS:－ IP:7
SUV:－ 隠匿:1／8
解説:血流をコントロールすることが可能な、人工心臓。
全身の【SUV】が1ランク上昇する。
MOダメージを受けたとき、「死亡」が決定するまでの時間が2倍になる。

バイオバンク
アイアンレバー
価格:$500
タイプ:－
部位:胴部>内蔵>循環器
IS:－ IP:10
SUV:－ 隠匿:1／8
解説:アルコールや有毒物分解機能を強化した、人工肝臓。
酒に強くなると同時に、肝機能低下、肝硬変といった(主にアルコールの大量摂取を原因とする)疾患にかからなくなる。
また、薬物や毒物への耐性があがり、ドラッグの効果時間が半分になる。

IMI
ファング A－102
価格:$2,000
タイプ:U不可
部位:腕部>前腕(片方)
IS:－ IP:4
SUV:－ 隠匿:2
解説:【ENC】2までのアイテムひとつを収納することができるラック。収納するのが武器ならば、ポップアップ機構がついているため、準備すると同時に攻撃することができる。
戦闘時、1ターン目に収納してある武器で(準備すると同時に)攻撃した場合、不意打ちとなる。

バイオジェネシス
ブラッドレイザー
価格:$500
タイプ:－
部位:腕部>前腕>手(片方)
IS:－ IP:3
SUV:－ 隠匿:1／2
解説:爪の下にカミソリの刃を埋め込み、武器として使用可能にする。
猫の爪のように出し入れが可能で、武器の準備に行動を必要としない。
武器データは以下のとおり。

火力:6(C) 信頼性:A
スキル:〈素手戦闘〉

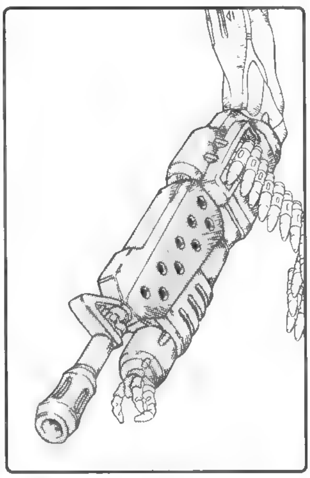
北京電脳
銃神／参式

価格：$2,500
タイプ：U不可
部位：腕部>前腕（片方）
IS：－　IP：12
SUV：－　隠匿：－
解説：前腕部にマシンガン（に相当する銃器のシステム）を取りつけるという、かなり乱暴なパーツである。
　手首から先がなくなる（銃身に置き換わる）が、簡易マニピュレータが付属しているため、両手での作業が不可能になるということはない。
　ただし〔メカニック〕スキルや〈応急手当〉など判定が必要となる作業をマニピュレータ（もしくは両手）でおこなう場合、SR1／4の修正を受ける。
　また、腕部（インストールした部位）の【SUV】が1ランク下がってしまう。
　マシンガンのデータは、以下のとおり。

口径：7.62mm　火力：30（B）
弾数：8　発射方式：A5
信頼性：D　スキル：〈重火器〉

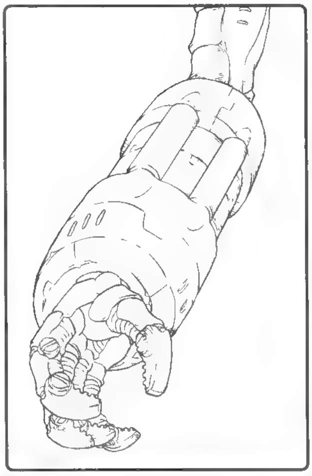
1~20	21~50	51~100	101~200
+30	0	−30	−60

　弾薬は、LMG32（P231）のものを使用する。



アストラル・ノリンコ
ハードクラッシャー

価格：$1,000
タイプ：U不可
部位：腕部>前腕（片方）
IS：－　IP：7
SUV：－　隠匿：－
解説：関節部に強力なモーターを装備した、握力強化システム。
　戦闘時、捕獲した相手を逃がさないための判定が、SR2となる。
　また、部位狙いをおこなった場合、火力：30としてダメージを計算する。信頼性：B。
　このとき、対象の装甲効果を無視することができる。



IMI
スティンガー L−103

価格：$3,000
タイプ：U不可
部位：脚部>大腿（片方）
IS：－　IP：8
SUV：－　隠匿：2
解説：【ENC】4までのアイテムひとつを収納することができるラック。収納するのが武器ならば、ポップアップ機構がついているため、準備すると同時に攻撃することができる。
　戦闘時、1ターン目に収納してある武器で（準備すると同時に）攻撃した場合、不意打ちとなる。

アストラル・ノリンコ
ターボダッシュ

価格：$7,000
タイプ：U不可
部位：脚部>下腿
IS：－　IP：12
SUV：－　隠匿：－
解説：ふくらはぎのバーニアを吹かすことにより、一時的に【MV】を25にする。ただし基本的には直進しかできず、方向を変えるにはSR1／2の〈アスレチック〉で判定しなければならない。
　燃料はカートリッジ式になっており、1本で3回まで噴射可能。価格は$300。

IMI
スライダー F−503

価格：$2,000
タイプ：U不可
部位：脚部>下腿>足首
IS：－　IP：7
SUV：－　隠匿：2
解説：足の裏に設置したローラーブレードにより、【MV】が8になる。
　ローラーは、任意で出し入れが可能。戦闘中に出し入れする場合、その他の行動扱いとなる。
　ただし、ローラーを出している最中は、すべての〔コンバット〕スキルの判定が−10される。

アストラル・ノリンコ
強化人工知覚

価格：$12,000
部位：全身
IS：－　IP：5
SUV：－　隠匿：1／8
解説：視覚、聴覚、触覚、嗅覚、味覚といった、人の持つあらゆる感覚を強化するサイバーパーツ。
　インストールすることで、【PER】が＋3される。もともとはアーティフィシャル・ボディのみに使用されていた技術であった。ただし、他の"強化"シリーズにくらべて効果が薄いのが欠点。複数インストールすれば効果は重複する。

アストラル・ノリンコ
強化人工筋肉
価格：$10,000(1レベル)
$20,000(2レベル)
$60,000(3レベル)
$120,000(4レベル)
タイプ：解説参照
部位：全身
IS：－　IP：解説参照
SUV：－　隠匿：1／4
解説：全身(頭部を除く)の筋肉を入れ替え、以下のような効果をもたらす。
ただし、2レベル以上のものはインストールタイプが[U不可]となる。

・【STR】アップ
1レベル：+3
2レベル：+6
3レベル：+9
4レベル：+18
・IP
1レベル：3
2レベル：6
3レベル：9
4レベル：12
IPは胴部、腕部(左右それぞれ)、脚部のISに適用される。

なお、強化人工筋肉はレベルごとに別パーツと見なされる。したがって、より上位のパーツをインストールする場合は、前のパーツをアンインストールしなければならない。

アストラル・ノリンコ
強化人工神経
価格：$12,000(1レベル)
$24,000(2レベル)
$50,000(3レベル)
$150,000(4レベル)
タイプ：－
部位：全身
IS：－　IP：解説参照
SUV：－　隠匿：1／8
解説：全身(頭部を除く)の神経を入れ替え、以下のような効果をもたらす。

・【REF】アップ
1レベル：+3
2レベル：+6
3レベル：+9
4レベル：+18
・IP
1レベル：2
2レベル：4
3レベル：6
4レベル：8
IPは胴部、腕部(左右それぞれ)、脚部のISに適用される。
・機動回避
戦闘時、機動回避が可能となる。

なお、強化人工神経はレベルごとに別パーツと見なされる。したがって、より上位のパーツをインストールする場合は、前のパーツをアンインストールしなければならない。

東西レーヨン
特殊繊維皮膚
価格：$5,000
タイプ：－
部位：全身
IS：－　IP：6
SUV：－　隠匿：1
解説：皮下に、特殊な繊維を編み込んだシートを埋め込む。
[火力種別]がI、F、Sのダメージに対して、[A10／4]の装甲効果を得る。

アストラル・ノリンコ
強化人工骨格
価格：$6,000
タイプ：－
部位：全身
IS：－　IP：7
SUV：－　隠匿：1／2
解説：骨格を特殊合金製のものに置き換える。
全身の【SUV】が1ランク上がり、荷重制限の値が[【STR】+20]になり、その4倍の荷物を持ったとしてもロール修正を受けなくなる。
さらに素手での攻撃が火力+10される。

カーマイクル・バイオテック
レプタルスキン
価格：$4,000
タイプ：U専用
部位：全身
IS：－　IP：6
SUV：－　隠匿：－
解説：皮膚を、爬虫類のような固い鱗に変えるバイオ系パーツ。
火力種別C、Iの攻撃に対して[A10／3]、火力種別B、Fの攻撃に対しては[A5／2]の装甲効果を得ることができる。

京極セラミック
メタルスキン
価格：$6,000(タイプA)
$4,000(タイプB)
$2,000(タイプC)
タイプ：U不可
部位：全身
IS：－　IP：解説参照
SUV：－　隠匿：2
解説：全身を、特殊合金製の鏡面装甲で覆う。
具体的な効果は以下の通り。

・装甲効果(対B、C、I、F)
タイプA：A20／6
タイプB：A15／4
タイプC：A10／2
・対レーザー
[火器種別]Lの武器によってダメージを受けた場合、装甲値2倍、装甲効果値10となる。
・IP
タイプA：6
タイプB：4
タイプC：2

なお、メタルスキンはタイプごとに別パーツと見なされる。したがって、より上位のパーツをインストールする場合は、前のパーツをアンインストールしなければならない。

アストラル・ノリンコ
ゴースト・クローク
価格：$3,000
タイプ：U不可
部位：全身
IS：－　IP：5
SUV：－　隠匿：1／8
解説：皮膚と、その周り5cm程度の空間の、光と熱を遮断して、他人から視認できないようにする。
〈偽装・カモフラージュ〉にSR4のロール修正をかける。
光を通さないため視認できなくなる他、熱源を感知する装置にも引っかからなくなる。
ただし、レーダーやソナーなど、発信した電波や音波の反射によって存在を感知するものに対しては効果がない（そのような相手から隠れる場合、〈偽装・カモフラージュ〉のSRにロール修正を得られない）。
また、ゴースト・クロークの使用中は体内に強烈な熱がこもるため、4ターン以上連続して使用できない。4ターン経過すると自動的にOFFになる。
アーティフィシャル・ボディに限り、オプションとして冷却装置をインストールすることができ（価格$500、部位：胴部、IP：4）、持続時間が6ターンになる。

ツァイズ・ライカ
CSS(Covered Scan System)
価格：$5,000
タイプ：U不可
部位：任意
IS：10　IP：5
SUV：－　隠匿：－
解説：蛇腹状のアーム（約1メートル）をのばして物陰から外部を覗くことのできるようにしたカメラシステム。遮蔽物に身体全体を隠したまま、射撃をおこなえる。
どの部位でもインストールできるが、頭部もしくは腕部が一般的。
また、［部位：頭部＞眼］のパーツをインストールすることも可能。

エルメシオン
ハードポイント
価格：$3,000
タイプ：A専用
部位：解説参照
IS：－　IP：4
SUV：－　隠匿：－
解説：さまざまなオプションを取りつけるためのジョイント。
自由度の高い関節機構を持っているため、取りつけたオプションを任意の方向に動かすことが可能である。
インストール可能な部位は、頭部、腕部（肩）、胴部（背中）、のいずれか。
関節機構がむき出しになっているため、インストールした部位の【SUV】が1ランク下がってしまう。
また、各部位につきふたつまでインストール可能。
取りつけ可能なオプションは、OPラック、ヘヴィゲージなど、「ハードポイント用オプション」と明記されているパーツのみ。
例外として、肩のハードポイントに腕部ベイシックフレームを取りつけることも可能。
ただし、九頭竜システムをインストールしない限り、取りつけた腕で何らかの作業をおこなうことはできない。
腕部ベイシックフレームを取りつける場合、ジョイント部分を若干改造する必要があるため、ハードポイントの価格に＋$1,000。

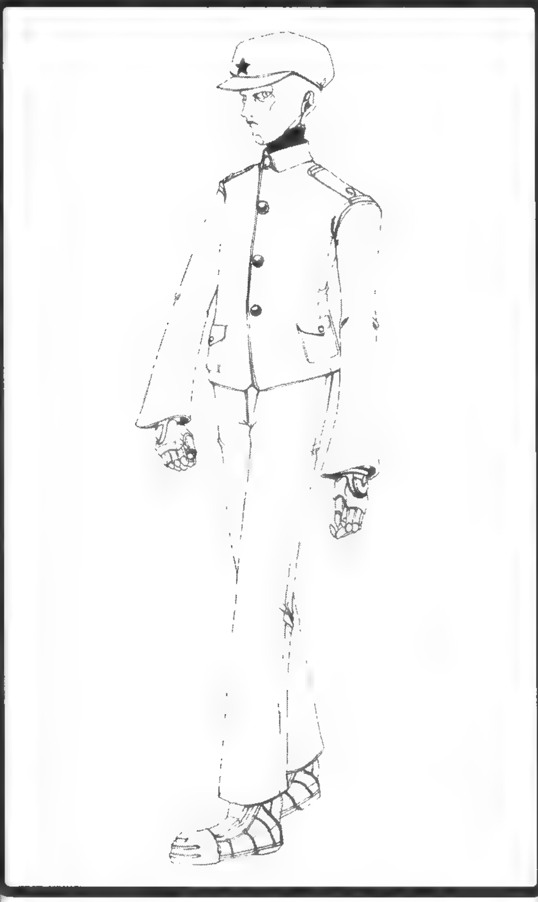
エルメシオン
OPラック
価格：$900
タイプ：A専用
部位：解説参照
IS：15　IP：－
SUV：－　隠匿：－
解説：ハードポイント用のオプション。
細長い筒状の本体に、［部位：頭部］のパーツをインストールすることができる。ただし眼のパーツはインストールできない。脳、耳などのパーツはインストール可。
また、本体の先端にCSSをインストールすることもできる。

エルメシオン
ヘヴィゲージ
価格：$20,000
タイプ：A専用
部位：解説参照
IS：－　IP：解説参照
SUV：－　隠匿：－
解説：ハードポイント用のオプション。
Ⅳ類武器をハードポイントに搭載するためのマウント（IP：0）と、脚部の筋力と骨の強度を上げて荷重制限を2倍にするパーツ（IP：20）がセットになっている。
これにより、Ⅳ類武器を使用することができるようになる。

エルメシオン
高効率浄化システム
価格：$300（部位別）
　　　$1,500（全身）
タイプ：U不可
部位：解説参照
IS：－　IP：解説参照
SUV：－　隠匿：1／8
解説：ケミカルリンゲル液を効率的に浄化し、効果を長持ちさせるシステム。リンゲル液の交換頻度が1／2倍になる。
身体の一部にリプレイスメントをインストールしている場合、その部位ごとに浄化システムをインストールする必要がある。
部位ごとにインストールする場合、IPは3。
全身にリプレイスメントをインストールしている、あるいはアーティフィシャル・ボディの場合は、全身用のシステムをインストールすることもできる（部位ごとにインストールことも可能ではあるが、効率的ではない）。全身用システムの部位は胴部で、IPは6。
どちらの場合でも、1年に1回の割合でフィルターを交換する必要がある。
フィルターの価格は、各部位用が$50で、全身用が$100。
辺境に駐屯する兵士、長旅を頻繁におこなう者には必需品といえるシステムである。

フルボーグコレクション

アーティフィシャル・ボディのデータは、以下のとおりとなる。
メーカー：製造・販売メーカーの名前。
名称：型式番号と名称。
能力値：インストールしたことによって得られる【STR】【REF】【DEX】【PER】【SUV】【MV】のボーナス。固定のものもある。
IS：アーティフィシャル・ボディは「全身」の【IS】しか持っていない。
価格：ドル表示の価格。
隠匿：アーィフィシャル・ボディであることを隠すことの難しさ。
HR：ハッキングレート。ハッキングされたときに相手の〈ハッキング〉にかかるロール修正をあらわす。
プレインストール：すでにインストールされているパーツ。
解説：そのアーティフィシャル・ボディの特殊な修正、解説など。



北京電脳
鉄甲人／乙II型

STR：25　REF：+5　PER：+5　SUV：K　MV：8
IS：80　価格：$150,000　隠匿：1　HR：1／4
プレインストール：リンクデバイス／ロウライト・アンプ
ホークアイ／ゴーストアイ

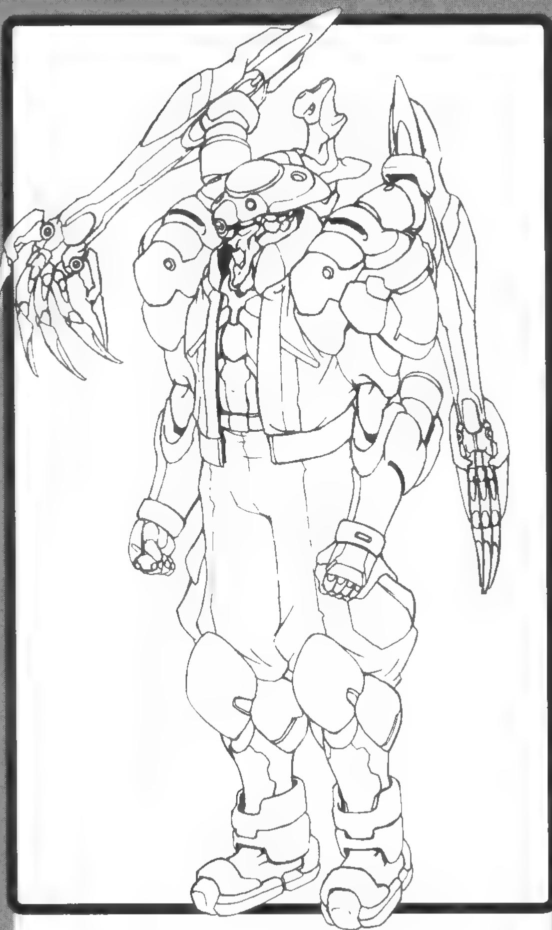
解説：旧式アーティフィシャル・ボディ、"甲人"をフルモデルチェンジしたもの。射撃能力の向上に重点が置かれている（ホークアイのコネクタは手のひら）。
また、人造皮膚により、かつての"甲人"よりもやや人間味を帯びているのが特徴である。



テンペル
バイパーEZ

STR：16　REF：+5　PER：+5　SUV：J　MV：5
IS：70　価格：$50,000　隠匿：1／4　HR：1／4
プレインストール：ブラスターヘッド
ニューラルCOM／SLS（2レベル）

解説："バイパー"シリーズのエコノミー版。機能を増やしつつコストを抑えることに成功し、比較的安価で入手できるようになった。人工皮膚で覆われており、外観が生身とほとんど変わらない。SLSのスロットは3つで、任意のスキルデータが3つ付属されている。



エルメシオン
キュクロプスγⅢ

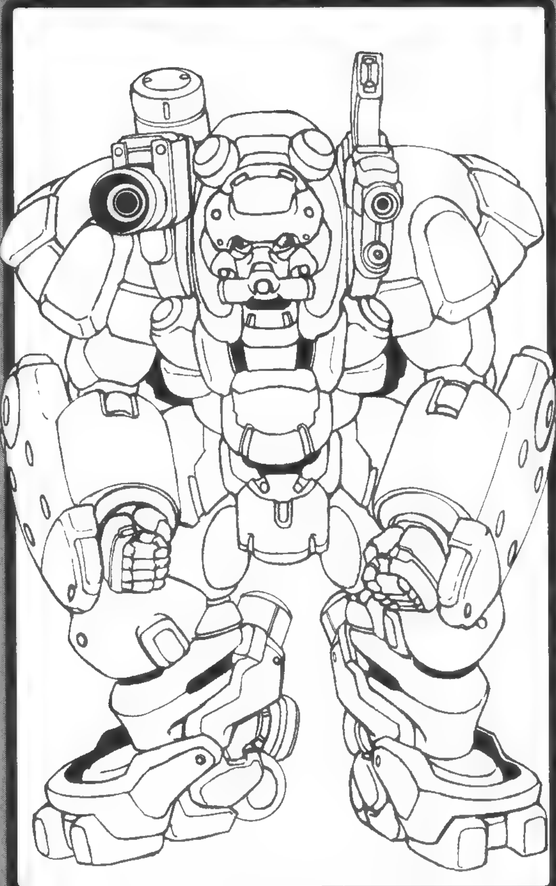
STR:35　REF:+15　PER:+7　SUV:L　MV:10
IS:30　価格:$3,000,000　隠匿:–　HR:1/8
ブレインストール:ブラスターヘッド/ホークアイ(コネクタ×4)
ゴーストアイ/IRビジョン×3
ロウライト・アンプ×3/メンタルスタビライザー
メタルスキン(A)/特殊繊維皮膚
ハードポイント×4/追加サイバーアーム×2
OPラック×2/マイクロレーダーシステム
マイクロECMポッド/CSS×2
九頭竜システム/アイマウント×4/ニューラルCOM
デッド・オア・アライブ/高効率浄化システム
ブースター・レッグ

解説:"キュクロプス"シリーズの最新モデル。

九頭竜システムを搭載し、複数の眼、腕を自由に操ることが可能となっている。

ハードポイントは後頭部にふたつ、両肩にひとつずつインストールされており、後頭部ハードポイントにはOPラック、肩にはサイバーアームが取りつけられている。追加サイバーアームは、必要に応じて脱着が可能。

ホークアイのコネクタは各腕部の手のひら、CSSにはIRビジョンとロウライト・アンプがインストールされている。この機体は機動回避が可能。



エルメシオン
タイタンVE

STR:50　REF:+5　PER:+10　SUV:L　MV:8
IS:50　価格:$2,500,000　隠匿:–　HR:1/8
ブレインストール:ブラスターヘッド/ホークアイ
ゴーストアイ/IRビジョン×2
ロウライト・アンプ/ハードポイント×3
OPラック/マイクロレーダーシステム
CSS/ヘヴィゲージ×2/ニューラルCOM
スティンガー L-103×2/ターボダッシュ

解説:ヘヴィゲージを装備した、火力支援型アーティフィシャル・ボディ。Ⅳ類武器をふたつ装備しても問題なく活動できるよう、【STR】が極限まで高められている。

背中にはヘヴィゲージのマウントが装備されている。マウントには90mmロケットポッド、7.62mmミニガンがそれぞれ装備されている。これらはブラスターヘッドを通じてリンクされており、同ターン内に射撃することができる(P101参照)。マウントの装備を交換しても、この効果は得られる。

ホークアイのコネクタは手のひら(両方)に設置されている。またディアブロⅡ、FN556(どちらもホークアイ対応スコープ付き)が付属されており、それぞれスティンガーに収納されている。この機体は機動回避が可能。

メガテック
クロガネ

STR:18　REF:±0　PER:±0
SUV:J　MV:5　IS:300
価格:$15,000　隠匿:2　HR:1/2
プレインストール:なし
解説:パーツが何もインストールされていない、アーティフィシャル・ボディの素体。そのため他のアーティフィシャル・ボディに比べて非常に安価。
　人体をベースにしているわけではないため、【IS】が高いのが特徴で、価格を除いて、他の面においても全身にリプレイスメントをインストールするよりお得である。

アストラル・ノリンコ
ブレイド

STR:35　REF:+15　PER:+10
SUV:L　MV:6　IS:40
価格:$1,800,000　隠匿:－　HR:1/4
プレインストール:
ハードパンチャー×2/IRビジョン
ハードクラッシャー×2/マーシャルクロー×2
メンタルスタビライザー/メタルスキン(B)
特殊繊維皮膚/ファング A-102×2
ターボダッシュ/ミラーシェード
デッド・オア・アライブ
解説:かつての"ネッガー"に改良を加え、格闘戦能力を向上させたモデル。各ファング内にタクティカルナイフが収納。

バイオジェネシス
ネイバー

STR:20　REF:+10　PER+10
SUV:J　MV:6　IS:70
価格:$100,000　隠匿:1/8　HR:1/32
プレインストール:
ブラスターヘッド
ニューラルCOM
解説:バイオテクノロジーを駆使して造られた、生身とほとんど変わらないアーティフィシャル・ボディ。ルール上は、基本的にアンプラグドと見なされるが、アーティフィシャル・ボディ専用を除く、すべてのサイバーパーツをインストールすることができる。

IMI
ロンゲストヤード

STR:30　REF:+10　PER:+10
SUV:K　MV:6　IS:60
価格:$900,000　隠匿:－　HR:1/4
プレインストール:
ブラスターヘッド/IRビジョン×2
ロウライト・アンプ×2/セイフティラング
オキシジェンタンク/スーパーストマック
メンタルスタビライザー/特殊繊維皮膚
マイクロレーダーシステム/CSS
ニューラルCOM/高効率浄化システム
ライフサポート/SNS
解説:長期間の行動を目的として開発された、軍用アーティフィシャル・ボディ。
　直接的に戦闘を補佐するパーツは装備されていないが、長期間、もしくは過酷な条件下で活動することにかけては他の追随を許さないといっていい。
　プレインストール・パーツのいくつかは、IMI独自の技術によって改造されており、以下の効果を得ることができる。

・セイフティラング
　フィルターの交換頻度が2倍になる。

・オキシジェンタンク
　酸素の持続時間が1日に延びる。ただし、空のボンベを満たすには1週間かかる。

・特殊繊維皮膚
　火力種別Rのダメージに対しても、装甲効果を得る。

・高効率浄化システム
　リンゲル液の交換目安が約1年、フィルター交換が2年になる。

　また、輸送車両のドライバーに対応させるため、ブラスターヘッドには7個のコネクタが追加装備されている。さらにIRビジョンとロウライト・アンプがCSSにもインストールされている。
　ロンゲストヤード独自の機能として、高密度防水システムと窒素減昇圧システムが搭載されている。
　これにより、±20気圧の範囲内であれば、問題なく活動することが可能(ただし、手持ちの装備が気圧の変化や浸水に耐えられるかどうかは別)。

シグマ
セイクリッドアイ

STR:15　REF:+5　PER:+30
SUV:I　MV:10　IS:50
価格:$700,000　隠匿:－　HR:1/8
プレインストール:
ブラスターヘッド/ホークアイ
ゴーストアイ/IRビジョン×3
ロウライト・アンプ×2/ハードポイント×2
OPラック/マイクロレーダーシステム
マイクロパッシブレーダー/CSS×2
マイクロECMポッド/ニューラルCOM
ゴースト・クローク/SNS
解説:シグマがIMIと共同開発したアーティフィシャル・ボディ(販売はシグマ)。かつての"ワイルドアイ"の後継機種である。
　センサー類や電子装備を満載しており、戦術支援の他、狙撃による攻撃サポートを得意としている。
　両社の極秘技術により、以下のような効果を持つ。

・意志力強化
　特殊な神経伝達システムにより、【WIL】が+20される。

・高解像度IRビジョン
　色彩識別ルーチンが、入力された映像の微妙な変化から色を判断して表示する。このため、IRビジョン使用中でも色を識別することができる。

・高出力バッテリー
　極小かつ高出力のバッテリーが搭載されており、マイクロレーダーシステムの効果範囲、マイクロECMポッドの使用回数が2倍になっている。バッテリーは1年間を目安に交換する必要がある(価格はメンテナンス費用に含まれる)。

・高感度トランスミッター
　感度の高い電波受信機を搭載しているため、マイクロパッシブレーダーの効果範囲が2倍。

　また、ハードポイントは後頭部にインストールされており、それぞれにOPラック(マイクロレーダーシステム、マイクロパッシブレーダー、CSSを搭載)を装備。片方のCSSにはIRビジョンとロウライト・アンプ、もう片方にはIRビジョンとホークアイを搭載している。

ヌーベルデルタ
ユーロボーグ Z－I

STR:30　REF:+6　PER:+4
SUV:J　MV:6　IS:80
価格:$50,000 隠匿:2　HR:1/4
ブレインストール:
ブラスターヘッド/ホークアイ
メタルスキン(C)/特殊繊維皮膚
ファングA-102×2/スティンガーL-103×2
スライダーF-503/ニューラルCOM
解説:"ユーロボーグ"シリーズの最新バージョン。高額になりがちなアーティフィシャル・ボディの価格を、可能な限り抑えたモデル。そのため、ファング、スティンガーに付属されている武器はない。

バイオジェネシス
ビハインド・ザ・マスク

STR:15　REF:±0　PER:±0
SUV:H　MV:4　IS:0
価格:$2,800,000 隠匿:1/16 HR:1/16
ブレインストール:
ブラスターヘッド/メンタルスタビライザー
ニューラルCOM/SLS(4レベル)
ゴースト・クローク
解説:エージェント用変装アーティフィシャル・ボディ。バイオテクノロジーの粋を集めた最新機種。

インプラントを追加でインストールすることはできないが、よほどの精密な検査をおこなわない限り、アーティフィシャル・ボディであることを見破られることはない。レントゲン、CTスキャン、MRIといった検査機器にも、普通の人間として映る。

もちろん脈拍もあり、ケガをすれば血が流れる(さらに、運動や食事などによって、脈拍数、血圧、血糖値なども変化する)。また、骨の長さや、筋肉、脂肪の量を調節することができ、身長などを±10cmの範囲で変化させることが可能(体重は±10kg)。

これにより、〈変装〉にSR4、尾行から逃れる際の〈追跡・逃走〉にSR2の修正を受ける。ただし、戦闘中に身体を変形させることはできない。

エージェントスキルすべてのスキルデータが標準装備されている(スロットは5つ)。

バイオジェネシス
ハウリングムーン

STR:30　REF:+20　PER:+20
SUV:I　MV:10　IS:0
価格:$2,500,000 隠匿:1/8　HR:1/8
ブレインストール:
リジェネーター/デッド・オア・アライブ
ブラッドレイザー/キャッツアイ
ハウンドドッグ/キャットサーカス
解説:ビハインド・ザ・マスクと同じ細胞の変形システムを利用した、格闘用のバイオ系アーティフィシャル・ボディ。

平常時は普通の人間と変わらない外観をしている(もちろん、この状態でもブレインストール・パーツを使用することができる)が、必要に応じて、人狼の姿に変身することができる。

戦闘中に変身する場合は、その他の行動扱いとなる(元の姿に戻るのも同様)。

変身中は、以下の効果を得る。

・戦闘能力強化
〈素手戦闘〉〈ナイフコンバット〉〈大型武器〉に、SR2の修正を受ける。

・スキルの制限
また、〔コンピュータ〕スキルと〔サイオニクス〕スキルは使用できない。

・ダメージ増加
〈素手戦闘〉による攻撃のダメージが、20増加する。

・かみつき攻撃
格闘の際に、かみついてダメージを与えることができる。
この攻撃は以下のとおりである。

火力:10(CP)　信頼性:S

・機動回避
この機体は、機動回避が可能。

テンペル
スパイダー

STR:10　REF:+10　PER:±0
SUV:H　MV:4　IS:30
価格:$500,000 隠匿:1/2　HR:1/4
ブレインストール:
リンクデバイス/バイオメモリー×6
ミラーシェード/ニューラルCOM
解説:体内にマイクロデッキを埋め込んだ、ネットライナー向けのアーティフィシャル・ボディ。

バイオメモリー手術により【INT】が+18されているほか、特殊な精神安定ホルモンにより【WIL】も+15されている。

体内のマイクロデッキは、以下のような能力を持つ。

【CYL】15
【MEM】10
【SLT】5
【CNT】3

このマイクロデッキは、常にジャック=イン接続となり、チューンナップすることはできない。

拡張スロットやジャックは、前腕(手を含む)以外であれば、任意の部位に設置することができる(首筋や上腕が一般的)。

指の関節に特殊なモーターを採用しており、高速でアクセスデバイスを操作することができる。そのため、(体外の)ターミナルをアクセスデバイスで使用する場合でも、操作が1ターンでおこなえる。

カーマイクル・バイオテック
ライフコピー・サービス

STR:解説参照　REF:解説参照　PER:解説参照
SUV:解説参照　MV:4　IS:70
価格:$1,000,000 隠匿:1/8　HR:−
ブレインストール:なし
解説:自分のクローン(アンプラグドの状態)を培養し、保存するサービス。クローンには脳がなく、自分の脳を移植することになる。

能力値はキャラクター作成時のままで、新たに成長しなおす必要がある。また前の肉体に埋め込んでいたサイバーパーツも、新たに購入しなければならない。

金さえあれば何体も保存可能。

ドラッグ

このセクションでは、2160年の世界で流通しているドラッグを紹介する。現代でもそうであるように2160年の世界でもドラッグは良識ある市民には好かれていない。が、ハンターたちには必要なものであろう。

デザイナーズ・ドラッグ

2160年の世界では、一部のドラッグはすでに市民権を得ている。

そして現代のファッションのようにデザイナーズ・ドラッグと呼ばれる物が存在する。これは服用する人に合わせてドラッグデザイナーがデザインする、いわば一品物のドラッグから定評のあるデザイナーが自己のブランドで開発・商品化するものまでさまざまである。

もっとも、ハンターが常用するような"実用的な"コンバット・ドラッグをデザインするデザイナーは、ふつう存在しないため、デザイナーズ・ドラッグをハンターが購入するのはまれだろう。

以下は代表的なデザイナーズ・ドラッグである。

メーカー:プラウダ
製品名:プラウダU2160
価格:$1,000
タイプ:覚醒剤
服用方法:錠剤
効果時間:30分
副作用:—
常習性:—
カートリッジ:—
解説:気分が高揚し、芸術的才能に目覚める。周囲が色彩に満たされ、音が匂い、味が聞こえるようになる。不快な感情が消え、快楽だけの世界が効果時間中続く。

最近アリストの女性に人気のヌーベル・デルタ系デザイナー、プラウダの最新作。

ケミカル・リアクション

以下は、ドラッグ(薬物)を服用するためのルールである。このルールと、各ドラッグにて解説されているものとの間に矛盾がある場合は、後者を適用すること。

■服用

吸入、注射などにかかわらず、ドラッグを使用(体内に入れて薬効をあらわす)ことを"服用"とする。

中には電気刺激で人体に影響を及ぼす器具があり、これらは、正確にはドラッグ(薬物)ではない。しかし便宜上ドラッグに分類し、それらを使用することも服用とする。

●服用方法

注射(皮下、血管、筋肉など)、吸飲(口、鼻、喫煙など)、飲用(錠剤、粉末、カプセル、液体など)など、ドラッグにはいくつかの服用方法がある。

ただし、器具などが必要なドラッグは、服用方法に合わせて器具などが一体化されて販売されているため、別途に器具などを購入する必要はない。

●効果時間

通常、服用したドラッグは、服用直後から効果を発揮する。効果時間はドラッグによって異なる。

●ドラッグスタビライザー

一部のドラッグは、ドラッグスタビライザーのカートリッジというかたちで購入することができる(基本的に価格は割り増しされる)。

たとえ吸飲、飲用にて服用するドラッグであっても、カートリッジには直接体内に入れてもいいように調整されたものが入っている(基本的に液体)。価格が割り増しなのはそのため。

●戦闘中の服用

ドラッグスタビライザーを使用していないかぎり、戦闘中にドラッグを服用することはできない。

ドラッグスタビライザーで服用する場合は"その他の行動"扱いとなる。つまり、移動し、ドラッグを服用する以外に行動はおこなえない。服用に関して判定は必要ない。

セットしてあるカートリッジすべてを服用することができ、ドラッグの効果は、行動終了後に適用される。

■ドラッグのタイプ

ドラッグには"筋力増強剤""加速剤"などのタイプがあり、タイプによっては副作用を起こすものがある。

■副作用の効果

副作用の効果は、ドラッグの効果が切れた直後に発生する。この効果は、同じドラッグを再び服用するか、一定の時間が経過するか、治療するまで持続する。

治療方法は副作用によって異なる。

●常習性

ドラッグによっては、常習性の高いものがある。

常習性のあるドラッグを服用した場合、効果が切れた直後に【WIL】によるARを行わなければならない。失敗すると、同じドラッグを再び服用してしまう(手元になければ我慢

できるが、チャンスがあれば即座に入手し、服用してしまう)。

●常習癖の治療

ドラッグの常習癖を治療するためには、病院による隔離治療をおこなわなければならない。1日ごとに【WIL】によるARをおこない、成功すれば常習癖が消える。1日目の判定には1/8の修正が加わり、以後、1日ごとに1/4、1/2と修正が加わり(2倍以上にもなる)、成功するまで退院することができない。

退院後に同じドラッグを再び服用した場合、常習するかどうかの【WIL】によるARに、1/4の修正が加わる。

●ドラッグのデータ構成

ドラッグのデータ構成は、以下のとおり。

メーカー:そのドラッグを制作したメーカー。
製品名:そのドラッグの製品名。
価格:そのドラッグの価格。
タイプ:そのドラッグのタイプ。
服用方法:そのドラッグの服用方法。
効果時間:そのドラッグの効果時間。特に指定のない場合は永久的に効果が持続する(ダメージを回復させるドラッグなど)。
常習性:そのドラッグの常習性の有無。
カートリッジ:そのドラッグはドラッグスタビライザー用のカートリッジにできるかどうか。( )内はカートリッジ化した場合の価格(もとの価格に追加されるわけではない)。
解説:そのドラッグの具体的な効果など。

■ドラッグの過剰投与(オーバードゥース)

ドラッグは基本的に一度に規定量のみ摂取することになっている。特に安全性の高い市販ドラッグの多くはある程度の過剰投与(オーバードゥース)をおこなっても問題がないように設計されている。そのため、同一のドラッグを大量に[服用]しても効果は累積しない(効果時間は延長される)。

逆に禁制品は、市販品のそのような制限(リミット)をカットしていることが多い。よって過剰投与(オーバードゥース)をおこなうと非常に危険である。同種のドラッグを同時に3回分以上[服用]すると、常習性のない物でも自動的に常習癖になってしまう。なお、効果時間は服用した回数分延びるが、効果は過剰投与(オーバードゥース)しても2倍にしかならない。

■禁制品
なお、禁制品であってもタウンでは所持していても問題がない(ことがほとんどである)。シティで所持していることが発覚した場合、公安当局に拘束されるだろう。

副作用表

タイプ	副作用	治療方法
筋力増強剤	3時間のあいだ全身が激しく痛み、いっさいの行動が取れなくなる	麻酔剤もしくは鎮痛剤の服用
加速剤	30分間、【REF】に関するAR、SRのロール修正が1段階難しくなる	活性剤の服用
士気高揚剤	LWの心理ダメージを受ける	〈メンタルケア〉のSR(心理ダメージの回復に準じる)
知覚増大剤	1時間のあいだ、激しい頭痛にさいなまれる	麻酔剤もしくは鎮痛剤の服用
体力増強剤	30分間のあいだ、【SUV】1ランクさがる	時間の経過
精神安定剤	1日のあいだ、【WIL】のSRに1/2の修正を受ける	〈メンタルケア〉のSR(成功すれば修正がなくなる)
細胞活性剤	なし	なし
自白剤	HWの心理ダメージを受ける	〈メンタルケア〉のSR(心理ダメージの回復に準じる)
洗脳剤	なし	なし
麻酔剤	1時間のあいだ、すべてのSRに1/2の修正	なし
延齢剤	なし	なし
成長抑制剤	なし	なし
幻覚機器	LWの心理ダメージを受ける	〈メンタルケア〉のSR(心理ダメージの回復に準じる)
媚薬	なし	なし
蘇生剤	なし	なし
鎮痛剤	なし	なし
活性剤	30分のあいだ全身が激しく痛み、いっさいの行動が取れなくなる	麻酔剤もしくは鎮痛剤の服用

カイザー
グリーンオニオン
価格：$5　タイプ：筋力増強剤
服用方法：皮下注射
効果時間：2時間
副作用：—　常習性：—
カートリッジ：可（$8）
解説：格闘のダメージに+5することができる。
　独特の刺激臭からこの名がついた。カイザー製薬のロングセラー商品である。現在も世界各地のシティのアーミーでコンバットドラッグとして採用されている。ブロックバスターたちの多くが愛用。

禁制品
ニューカッスル
価格：$400　タイプ：加速剤
服用方法：鼻孔にスプレー
効果時間：20分間
副作用：あり　常習性：—
カートリッジ：可（$600）
解説：【REF】がベースアビリティになっているスキルのSR%に+30。
　禁制品である。[服用]者は使用直後に【WIL】のSR1／2を行なう。この判定に失敗すると、効果時間が10分になってしまう。
　だが、その絶大な効果を当て込んで使用する者が多い。

禁制品
テンプラ
価格：$1,000　タイプ：士気高揚剤
服用方法：血管注射
効果時間：2時間
副作用：あり　常習性：あり
カートリッジ：可（$1,500）
解説：【WIL】がベースアビリティになっているスキルのSR%に+30。
　ハラキリのグレードアップバージョン。アスカが流出させたと言われている。効果時間経過後に【WIL】のSR1／2を行なう。このロールに失敗すると[服用]者に心理ダメージのMOを与える。

禁制品
ポパイン
価格：$200　タイプ：筋力増強剤
服用方法：皮下注射
効果時間：2時間
副作用：あり　常習性：—
カートリッジ：可（$300）
解説：格闘のダメージに+20することができる。
　禁制品、効果が切れた後に筋繊維が急激に収縮するため、全身にLWのダメージを受ける。
　緑色のどろりとした液体で、注射するには、かなりの覚悟が必要になるだろう。

アヤサカ
カミカゼ
価格：$5　タイプ：士気高揚剤
服用方法：錠剤服用
効果時間：1時間
副作用：—　常習性：—
カートリッジ：可（$8）
解説：WILがベースアビリティになっているスキルのSR%に+5。
　士気高揚剤としてはもっともベーシックなドラッグのひとつ。同業他社からさまざまな類似商品が発売されている。多くのアーミーでは、カミカゼ、イエローストーム、グリーンオニオンをセットにしている。

テュフォン
P－4201
価格：$30　タイプ：知覚増大剤
服用方法：錠剤服用
効果時間：15分間
副作用：—　常習性：—
カートリッジ：可（$45）
解説：戦闘の宣言順番を【INT】に+3して決定することができる。
　テュフォン総合化学の最新コンバットドラッグ。知覚力を増大させ、敵の行動にいち早く反応できるようになる。副作用や中毒性もないため、安心して使用できる。シンクレア常備軍でも制式採用される予定。

アヤサカ
イエローストーム
価格：$7　タイプ：加速剤
服用方法：鼻孔にスプレー
効果時間：10分間
副作用：—　常習性：—
カートリッジ：可（$10）
解説：戦闘時における行動順を【REF】に+2して決定する。
　数あるコンバット・ドラッグでも基本といえるのが、このイエローストームである。同様の効果を持つものを各社も発売しているが、アヤサカ製薬の物がディファクト・スタンダードであろう。

アスカ（禁制品）
ハラキリ
価格：$100　タイプ：士気高揚剤
服用方法：血管注射
効果時間：1時間
副作用：あり　常習性：あり
カートリッジ：可（$150）
解説：【WIL】がベースアビリティになっているスキルのSR%に+20。
　一度は市販されたのだが、精神障害を多発したために禁制品となったいわくつきのドラッグ。効果時間経過後に【WIL】のSRを行ない、失敗すると[服用]者に心理ダメージのMOを与える。

テュフォン
P－4011
価格：$10　タイプ：知覚増大剤
服用方法：液体飲用
効果時間：30分間
副作用：—　常習性：—
カートリッジ：可（$15）
解説：【PER】がベースアビリティになっているスキルのSR%に+10。
　シンクレア財団の中核企業テュフォン総合化学のロングセラー。れっきとした市販品のため、副作用や中毒性もない極めて健康的なドラッグだ。ドリンクタイプで[服用]もしやすい。

禁制品
XP−4022
価格：$800　タイプ：知覚増大剤
服用方法：液体飲用
効果時間：1分間
副作用：あり　常習性：—
カートリッジ：可（$1200）
解説：【PER】がベースアビリティになっているスキルのSR%に＋40。

P−4011を改造した違法ドラッグ。安全なP−4011に対して、非常に危険なである。使用直後に【STR】のSR1／2ロールをおこなう。この判定に失敗すると心理ダメージにMOを受ける。

各社
リラックスティック
価格：$3（20本）　タイプ：精神安定剤
服用方法：火をつけて吸う
効果時間：3分間
副作用：あり　常習性：あり
カートリッジ：—
解説：心理ダメージのLWを回復する。いわゆる合成タバコ。常用性が非常に高いドラッグだ。

代表的な銘柄には、"モールボロ"、"フェリベ"、"シックススターズ"などがある。中には他のドラッグとカクテルしたタイプも存在する。

バイオジェネシス
GR（ゲーアール）61
価格：$100　タイプ：自白剤
服用方法：カプセル服用
効果時間：1日
副作用：—　常習性：—
カートリッジ：—
解説：〈精神防壁〉によるSR%に−20。

全世界の警察や軍隊で愛用されている自白剤（個人には販売されていない）。毎年何人もの容疑者が医師の介在しない投与によって何らかの障害を受けている、といわれている。が、改められる気配はない。

禁制品
金鋼呼錠
価格：$200　タイプ：体力増強剤
服用方法：錠剤服用
効果時間：1時間
副作用：—　常習性：あり
カートリッジ：可（$300）
解説：【SUV】が1ランク上昇する。

体力増強剤と言われるものは基本的に禁制品である。多くの場合、痛覚を麻痺させ、物によっては[服用]者を凶暴化させてしまうからだ。ただ、この金鋼呼錠は、"仙人の金丹"とのうたい文句どおり安全なドラッグである。

各社
シガレット
価格：$100（5本）タイプ：精神安定剤
服用方法：火をつけて吸う
効果時間：5分間
副作用：あり　常習性：あり
カートリッジ：—
解説：心理ダメージのLWを回復する。いわゆるタバコ。こちらは天然素材を使用している。嗜好品であるだけに高い。

銘柄は様々なものがあるが、その価値は生産地で区別されている。オセアニア製がもっともグレードが高いとされている。

テンペル
アップルX
価格：$30　タイプ：自白剤
服用方法：皮下注射
効果時間：
副作用：あり　常習性：—
カートリッジ：—
解説：〈精神防壁〉によるSR%に−50。

アップルジュースのような匂いと味がする、と言われている。だが[服用]者は[服用]後3時間ほどで100%廃人となる（心理ダメージにMOを受ける）。そのため、重要な情報を持つ者には、逆に使用しにくいだろう。

禁制品
ゾンビパウダー
価格：$100　タイプ：体力増強剤
服用方法：鼻孔より粉末吸入
効果時間：30分間
副作用：あり　常習性：—
カートリッジ：可（$150）
解説：【SUV】が2ランク上昇する。

治安当局のドラッグ対策官を悩ませる悪魔のドラッグ。[服用]直後に【WIL】のSR1／4のロールをおこなう。この判定に失敗すると、凶暴化する。以後、[服用]者は頭部にMO以上のダメージを受けるまで、無差別に戦闘を続ける。

テュフォン
セル・クリーム
価格：$20（10回分）タイプ：細胞活性剤
服用方法：患部塗布
効果時間：—
副作用：—　常習性：—
カートリッジ：—
解説：〈応急手当〉ロールにSR2の修正を加える。

負傷部分にぬりこんで使用する。使用後は全身が熱っぽくなる。また、大量のカロリーを必要とするため、栄養補給はちゃんと行なうこと。シティの総合病院には、こういった細胞活性剤のカプセルベットが存在する。

ストラトエア
B.B（ブランク・ブレイン）
価格：$50　タイプ：洗脳剤
服用方法：脊髄注射
効果時間：—
副作用：—　常習性：あり
カートリッジ：—
解説：洗脳および脱洗脳に使用されるドラッグ。

[服用]後に〈メンタルケア〉のSR1／2ロールをおこなう。この判定に成功すると、新しい記憶や人格を植え付けることができる。[服用]者は、生まれ変わるのだ。多くの支配企業は、こういった洗脳のプロフェッショナルを雇っている。

各社
モルヒネ
価格：$2　タイプ：麻酔剤
服用方法：皮下注射
効果時間：1時間
副作用：あり　常習性：あり
カートリッジ：可（$12）
解説：ケガの痛みを和らげ、効果時間中は、心理ダメージのLWとHWの効果を受けないようにする。5回分以上同時に使用すると、12時間のあいだ、睡眠状態になる。
　歴史ある麻酔薬のひとつで2160年の世界でも一般的に使用されている。

各社
ハードメタル
価格：$30　タイプ：幻覚機器
服用方法：電極を接続
効果時間：接続中
副作用：あり　常習性：
カートリッジ：—
解説：使用しているあいだ、幻覚を見る。受けている心理ダメージの効果を無効にする。ジャック＝イン端子が必要。
　性機能を失ったサイボーグ体のための電脳ドラッグ。ソフトウェアディスクと簡易読みとり装置、ジャック＝イン端子に接続するためのコードからなる。

クラップ
スナップショット
価格：$1,000　タイプ：蘇生剤
服用方法：血管注射
効果時間：—
副作用：あり　常習性：—
カートリッジ：—
解説：3時間以内に死亡した者なら、蘇生させる。蘇生者はMOとなる。
　ただし、頭部、胴体のKダメージで死亡した場合は蘇生できない。むろん、即座に治療を続けなければ、再び死ぬことになる。よって治療施設の整っている場所でなければ使用できない。

アヤサカ製薬
スーパードルフィン
価格：$10,000　タイプ：延齢剤
服用方法：座薬
効果時間：—
副作用：　常習性：-
カートリッジ：—
解説：服用し続けると老化を防ぐ、ただし使用者の肉体年齢が30歳以上でなければ効果はない。
　テロメアの書き換えにより、細胞の自己死を遅らせる。市販品だが、入手可能なのはごくごく限られた人間だけだろう。

各社
ソフトポイント
価格：$40　タイプ：幻覚機器
服用方法：電極を接続
効果時間：接続中
副作用：あり　常習性：
カートリッジ：—
解説：使用しているあいだ、幻覚をおこす。受けている心理ダメージの効果を無効にする。
　3Dグラスと立体ステレオイヤホンのセット。ジャック＝イン端子を持っている好事家は、ハードメタルを好む。

クラップ
ペインキル
価格：$100　タイプ：鎮痛剤
服用方法：皮下注射
効果時間：3時間
副作用：—　常習性：—
カートリッジ：可（$150）
解説：非常に強力な鎮痛剤で、効果時間中は触覚や痛覚などの感覚が麻痺し、ダメージによるロールへの修正を受けなくなる。
　医療機関でドラッグの副作用を抑えるために併用して投与される治療用ドラッグである。重度の覚醒剤中毒者の治療にも利用されている。

アヤサカ製薬
リリパット
価格：$5,000　タイプ：成長抑制剤
服用方法：座薬
効果時間：—
副作用：—　常習性：
カートリッジ：—
解説：服用し続けると成長が停止する。ただし使用者の肉体年齢が20歳以下でなければ効果はない。
　このドラッグは、ナノマシンの集合体であり、[服用]者の全身の細胞を書き換える。市販品だが、入手および使用が可能なのは、ごくごく限られた人間の子弟だけだ。

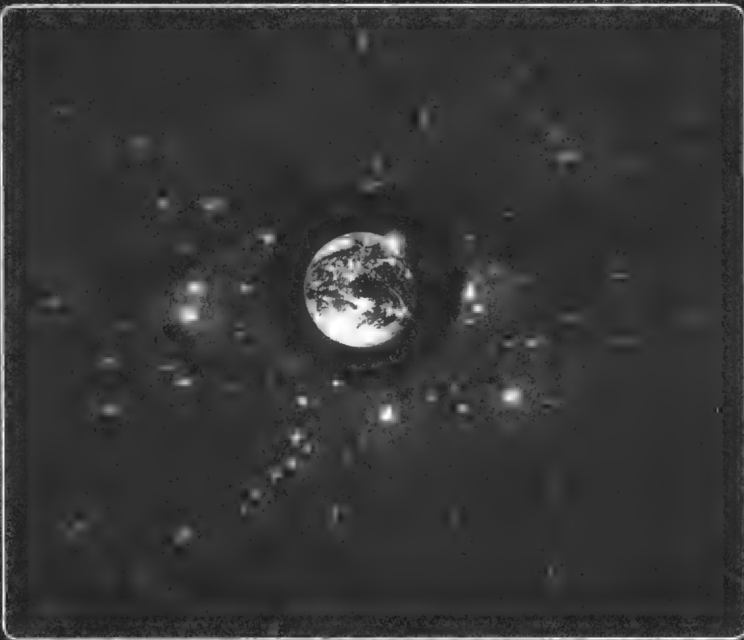
アスカ
EX-ゴールドレベル6
価格：$100　タイプ：媚薬
服用方法：鼻孔にスプレー
効果時間：24時間
副作用：—　常習性：あり
カートリッジ：可（$150）
解説：お互いに[服用]することで、ナイトライフを6倍楽しめるとの定評のある媚薬。
　"EX－ゴールド"シリーズはレベル1～20までが存在し、レベル10以上は"かなりヤバメ"といわれている。また、特殊な趣味を持つ人のために調節されたバージョンも数多く用意されている。

アスカ
ウェイクアップ
価格：$100　タイプ：活性剤
服用方法：皮下注射
効果時間：3時間
副作用：—　常習性：—
カートリッジ：可（$150）
解説：ドラッグの副作用として鈍化あるいは麻痺した神経を活性化させる。
　医療機関で治療用ドラッグとして開発された。戦意高揚剤や加速剤などのドラッグの副作用を抑えるために[服用]される。副作用を抑えるために他のドラッグとカクテルされることが多い。

PSY-CLONE

メタルヘッド・マキシマムベーシックルールブック

サイクロン



METAL HEAD
CHROME BEAT
CORE STRIKE
BOUNCER EXPANSION
PSY-CLONE
VIRTUAL CITY
HUNTERS' HANDBOOK
HARD BREAK
CHARTS&SHEETS

「限界・障壁・絶望・破滅・進化・ゆらぎ・深遠・未来・希望……
開けてはならない箱の主より」

（2160年、[illegible]に落下した月面[illegible]の[illegible]に記録されていた
[illegible]号を解析した結果、得られた[illegible]）

異能力

かつて呪術、魔法などと呼ばれていた特殊能力。だが、科学の進歩は、これら超常現象に対してもメスを入れ始めている。このセクションでは、これら不思議な力について解説する。

異能力とは

ESP、超能力といった超自然的な能力を持つ人々は昔から確認されていたが、本物なのかペテンなのか判別が難しいというのがこの分野の研究を滞らせていたといえる。『メタルヘッド・マキシマム』のワールドでもそれは変わらないが、サイバースペースという超自然的な空間に接している者の中には、生来から別の意味で不可思議な力を身につけている者がわずかながらいたようである。さらにこの能力を研究する過程で、他の超自然的な能力であるESPやテレパシーといった一部の超能力の存在も明らかにされつつある。

この研究が盛んにおこなわれることになった背景には、ニューウェーブ・シャーマンと呼ばれるスラム街やダウンタウンの人々に崇拝される宗教の教祖たちの存在があったといわれる。

これらの能力を異能力、またはサイオニクスと呼び、能力所持者を異能力者、またはEXと呼ばれる。

■異能力のスキル

異能力を使うためのスキルには、〈ESP〉〈エレクトロキネシス〉〈テレパシー〉の3種類が存在する。さらにそれぞれのスキルには、その能力によっていくつかの種類にわけられる。これをパワーと呼ぶ。

したがって、異能力のスキルは〈ESP：クレアボイアンス〉というように、それぞれのパワーごとに別のスキルとして考える。

●ESP

超知覚力とも呼ばれる異能力で、視覚や聴覚などの五感以外の方法で、さまざまな事象を知ることができる能力。透視や目的の物がどこにあるかなど、通常の方法では知ることができないことを知覚することができる。

●エレクトロキネシス

コンピュータなどの電子機器を精神の力で操ることができる異能力。電子機器ひとつに対して、その能力を使用できる。

●テレパシー

他人の精神に干渉する異能力。相手の思考を読んだり、自分の思考を送る他、幻覚を見せたり、精神的な損傷を与えたりすることもできる。

■異能力の習得

基本的に異能力は、キャラクター作成時にしか習得することはできない。したがって、あらかじめこれらのスキルを持ったキャラクターパックを選択するか、フリーポイントを割り振るかする必要がある。また、異能力を習得することができるクラスはイノセントだけである。

異能力のスキルを習得した場合は、そのスキルの中からパワーを選択すること。

■異能力の使用

異能力を使用するためには、そのスキルでロールをおこない、これに成功する必要がある。戦闘中であれば、異能力の使用には1行動を必要とする。

GMは周囲の状況などを考慮し、ロール修正をかけてもよい。

●異能力への抵抗

使用された異能力が抵抗ロール可能ならば、異能力をかけられた側は〈精神防壁〉で

レシピエント
中には秘密裏に能力を持ったスラム街などの子供たちを保護し、人体実験をおこなっている企業もあるといわれ、一部軍事技術に応用されているという噂も存在する。

異能力の習得
他のクラスでも異能力を習得したいというプレイヤーもいるだろう。基本的に異能力はイノセントしか習得することはできないが、GMが許可した場合のみ、他のクラスでも異能力を習得してよい。

抵抗ロールをおこなうことができる。このとき、インストールしているサイバーパーツ、ジャックｰインしているターミナル、乗車しているメカニックまでは、その使用者が抵抗ロールできるものとする。

また、異能力を使用した側は自らのロールにロール修正をおこない、それに成功することで〈精神防壁〉をおこなう側に同じロール修正を加えてもよい。

ただし、クリティカルに対しては、対抗側もクリティカルを出せなければ対抗ロールに成功したことにならない。

■異能力データの見方

①**スキル**：その異能力を使用するためのスキル。キャラクターシートには〈スキル名：パワー名〉と表記される。

②**パワー名**：パワーの名称。

③**距離**：その異能力が使用できる距離や範囲をあらわす。

- **視界内**：キャラクターの肉眼で見える範囲を指す。サイバーアイなどは肉眼の範疇に含める。ただし、カメラなどを利用して遠隔地を見ている場合は視界に含めないし、遮蔽物に完全に隠れている場合はその対象とすることはできない。
- **【WIL】m**：使用者から視界内の【WIL】mの範囲までを対象とすることができる。
- **接触**：対象に直接触れていなければ使用できない。もし人に使用する場合は、肌と肌が触れ合っていなければならないし、持続中は常に接触していなければならない。サイバーパーツなどは身体の一部と考え、接触したものとする。
- **使用者**：その異能力を使用する本人のみ効果がある。

④**持続**：その異能力を持続して使えるかどうかをあらわす。

- **瞬間**：持続して使用することはできない。
- **集中**：使用している間、他の行動を一切とることができない。

⑤**抵抗**：その異能力に対して抵抗できるかどうかをあわらす。

⑥**解説**：異能力使用の条件や解説など。

①
ESP
アウェーネス ②
距離：使用者③
④持続：瞬間
抵抗：不可 ⑤
⑥解説：スナイパーに狙われているなどの生命の危機を感じる異能力。

上記のような状況が発生したときに、GMはプレイヤーに〈ESP：アウェーネス〉のSRをおこなわせること。もし、これに成功すれば危機を察知でき、1ターンだけ先に行動可能となる。ただし、スナイパーの位置などがわかるわけでない。狙われているということがわかるだけである。

ラリーカンパニー日誌：異能力

「それでは契約成立ということで……」

そういってエージェントは席を立った。エレクトラが、彼の依頼を正式に受諾したのである。

去ろうとするエージェントに、レイはおもむろに右手を差し出した。エージェントは一瞬とまどいを見せたものの、それが契約成立の握手だと結論を出し、

「早期の依頼完了を期待していますよ、お嬢さん」

と彼女の小さな手を握り返した。その瞬間、レイは〈ESP：スキャンソート〉を発動。うさんくさい相手に対する、彼女のいつもの手だ。

レイ（のプレイヤー）は、SR1／2の修正をかけてロールすると宣言。〈ESP：スキャンソート〉のSR%は86、修正を加えて43である。D100ロールの結果は35で無事成功。

それに対しエージェントは、〈精神防壁〉にSR1／2の修正を加えてロール。出目はなんと2。

残念ながらレイは、エージェントの思考を読みとることはできなかった。しかし、鼻持ちならない相手であるのはやはり間違いなさそうだ……。

ESP
アウェーネス
距離:使用者
持続:瞬間
抵抗:不可
解説:スナイパーに狙われているなどの生命の危機を感じる異能力。
　上記のような状況が発生したときに、GMはプレイヤーに〈ESP:アウェーネス〉のSRをおこなわせること。もし、これに成功すれば危機を察知でき、1ターンだけ先に行動可能となる。ただし、スナイパーの位置などがわかるわけでない。狙われているということがわかるだけである。

ESP
サイコメトリー
距離:接触
持続:集中
抵抗:不可
解説:手に触れた品物自体に関する過去のいろいろな事象、たとえば製造者、歴代の持ち主、その持ち主との関係などを知ることができる異能力。
　ロールに成功すれば、これらを知ることができる。ただし製造者や持ち主については、その人の外見や雰囲気程度しかわからない。どの程度まで知ることができるかは、GMが決定すること。

エレクトロキネシス
ポルターガイスト
距離:使用者
持続:瞬間
抵抗:不可
　コードワークの際にプロテクションを無効化する異能力である。
　この異能力を使用すると、そのクラスターに施されているコードワークへのロール修正をすべて無効化できる。ターン中ならば、同じターンに〈ハッキング〉のSRをおこなってコードワークに成功したかどうかを判定可能である。ただし1回のジャック=インで一度しか使用できない。

ESP
クレアオーディアンス
距離:解説参照
持続:集中
抵抗:不可
解説:遮られた向こう側の音を聞き取ることができる異能力。
　ロールに成功すれば、壁の向こう側の音などを聞き取ることができたことになる。ただし、あくまでも通常状態で聞こえる範囲に止まる。壁の向こう100m先の小さい音を聞くことはできないし、騒音などでうるさければ聞こえない。どの程度まで聞くことができるかは、GMが決定すること。

ESP
バトルセンス
距離:使用者
持続:[【WIL】÷3]ターン
抵抗:不可
　秒単位のごく短い未来のことを読むことができる異能力。あまりにも短い時間のため、あまり役に立たないが、秒単位で命のやりとりをおこなう戦闘においては、相手の行動や銃弾の弾道を読むことができるため、かなりの力となる。
　ロールに成功すれば、格闘回避や機動回避にSR2のロール修正をくわえることができる。なお、持続には使用ターンも含まれる。

エレクトロキネシス
ゲイザー
距離:使用者
持続:瞬間
抵抗:不可
　アクセスファイバーやジャック=インによるサーチを、どのような状況でもSR2でおこなうことができる異能力。
　ターン中ならば、同じターンに〈アクセス〉のSRをおこなってサーチに成功したかどうかを判定可能である。
　この異能力はまわりが(ときには本人すらも)気づかないことが多い。

ESP
クレアボイアンス
距離:【WIL】m
持続:集中
抵抗:不可
解説:壁に遮られた向こう側や、封筒の中身など、通常では見ることのできないモノを透視することができる異能力。
　ロールに成功すれば、透視できたことになる。ただし、【WIL】mの範囲内しか見ることができない。この範囲を超えた場所は霞がかったようにぼんやりとしか見えない。どの程度まで透視できるかは、GMが決定すること。

ESP
ダウジング
距離:使用者
持続:集中
抵抗:不可
解説:特定の人物、物品、物質などを探し出すことができる異能力である。たとえば、知り合い、写真の人物、紛失したアクセサリー、水、鉱脈などを探し出すことができる。
　ロールに成功すれば、これらの探したいものの方角と距離などをあいまいに知ることができる。どの程度まで知ることができるかは、GMが決定すること。

エレクトロキネシス
ケーブルマスター
距離:使用者
持続:集中
抵抗:不可
　電気信号を聞き分け、ターミナルやインターフェイスなしでジャック=インすることができる。つまりネットワーク回線のプラグやケーブルに直接ジャック=イン・コードをつなげてダイブすることが可能である。
　ただし、通常の方法ではソフトウェアを持ち込むことができないので、サーチくらいしかおこなうことができないだろう。

エレクトロキネシス
サンドマン
距離：視界内
持続：瞬間
抵抗：不可
　視界内のドア、灯り、ミサイルなどに対して影響を及ぼすことが可能な異能力。
　ルール的には視界内のこれらの対象に対して、ソフトウェアの"インタポーズ・パーティション""インタポーズ・ライティング""インタポーズ・ジャム"と同じ効果を及ぼすことができる。
　それぞれのソフトウェアについてはP205を参照のこと。

テレパシー
エンパシィ
距離：【WIL】m
持続：集中
抵抗：可
　相手の感情を読むことができる異能力。
　ロールに成功すると、相手の感情を読むことができる。GMはキャラクターの感情——楽しい、悲しい、悔しい、怒りなどをプレイヤーに伝えること。また、表面上は取り繕っていても、その内面を読むこともできる。たとえば怒りを抑えて、冷静を装っていても、相手が怒っていることがわかる。

テレパシー
ハルシネイション
距離：【WIL】m
持続：集中
抵抗：可
　相手に幻覚を見せることができる異能力である。
　プレイヤーは相手にどのような幻覚を見せるかを決めなければならない。また、この幻覚は、対象の五感に直接干渉して見せるものなので、対象以外の者が見ることができない。GMはその幻覚の内容によっては心理ダメージを与えてもよい。その場合の火力は［使用者の【WIL】÷2］となる。

エレクトロキネシス
ステルス
距離：使用者
持続：瞬間
抵抗：不可
　ジャック＝イン中に電子的軌跡をネットワーク内にほとんど残さない異能力。
　ロールに成功すれば、相手の〈リパルス〉に対して、SR1／2のロール修正をかけることができる。ターン中ならば、〈ハッキング〉を使用したターンに〈エレクトロキネシス：ステルス〉のSRをおこない、これに成功すればその効果を与えることができる。

テレパシー
スキャンソート
距離：接触
持続：集中
抵抗：不可
　相手の思考を読むことができる異能力。
　ロールに成功すると、相手の思考を読むことができる。GMは、プレイヤーにどのような情報を欲しているかを聞き、それに沿った内容を教えるとよい。ただし、あくまでも相手の思考を読むことしかできない。もともと知らない情報については知ることができないことに注意すること。

テレパシー
マインドブラスト
距離：【WIL】m
持続：瞬間
抵抗：不可（"心理抵抗"は可能）
　相手の精神を直接攻撃することができる異能力である。
　対象に［使用者の【WIL】×2］を火力として心理ダメージを与えることができる。なお、〈テレパシー：マインドブラスト〉のダメージによって精神にKLの損傷を受けた場合、気絶ではなくショック死したものとする。ジャック＝イン中のイメージファイトの代用として使用することもできる。

エレクトロキネシス
マシンチャイルド
距離：視界内
持続：瞬間
抵抗：可
　視界内のメカニックに対して影響を及ぼすことが可能な異能力。ルール的には視界内のメカニックに対して、ソフトウェアの"インタポーズ・メカニック""インタポーズ・コントロール""インタポーズ・アーマメント"と同じ効果を及ぼすことができる。
　それぞれのソフトウェアについてはP205を参照のこと。

テレパシー
センドソート
距離：【WIL】m
持続：集中
抵抗：可
　相手に自分の思考を伝えることができる異能力。
　もし、送られる側が〈テレパシー：センドソート〉を拒否したい場合は、〈テレパシー：センドソート〉に対して、〈精神防壁〉で抵抗ロールが可能である。もし、戦闘中に〈テレパシー：センドソート〉を使用する場合、GMは送る内容によって数ターンかかることにしてもよい。

テレパシー
スピーク・オブ・アニマル
距離：【WIL】m
持続：集中
抵抗：不可
　動物とテレパシーによる会話ができる異能力。
　ロールに成功すると、動物と意志疎通ができるようになり、テレパシーによる念話が可能となる。GMは会話をおこなう動物の知能レベルを考え、それに沿った会話をおこなうとよい。たとえば、ネズミと猿とでは、その思考はあきらかに違うはずである。それらをGMは考慮すること。

パンドラ・システム

人類が新たに手に入れた力、それが"パンドラ・システム"である。月からの贈り物であるこの力は、ありとあらゆる災厄を解き放った人類に対する最後の希望となるのか？それとも……。

パンドラ・システムとは

ユニオンが独占的に供給しているブラックボックス、それが"パンドラ・システム"である。

人間やメカニックなどの能力を一時的にはであるが、爆発的に高めることができるこのシステムは、いまだ多くの謎に包まれている。

●ブラックボックス"パンドラ"

パンドラ・システムは、"パンドラ"と呼ばれる小さな箱形のチップをもとに構成されている。このパンドラ自体は、もともと月で開発されたもので、月面製のメカニックやサイボーグなどに多数搭載されているといわれている。このパンドラを利用して作られたのが、パンドラ・システムである。一般にパンドラという場合は、パンドラ・システムのことを指す。

このパンドラ・システムで利用しているパンドラは完全なブラックボックスであり、内部の解析、分解が不可能なように作られている。破壊、非破壊などの方法を問わず、解析や分解しようとすると機能しなくなってしまう。

また、パンドラは地球で生産することができず、これを入手する手段としては、月面や軌道から落下してくるメカニックなどから回収するしかその方法はない。

幸いなことに、というのもおかしな話ではあるが、月面からのマスドライバー攻撃に使われた岩石や、軌道上での戦闘の結果、重力に引かれて落下してきたメカニックなどの残骸からパンドラが発見されることがあり、近年ではトレジャーハンターの重要な収入源のひとつとなっている。

●パンドラとユニオン

現在、パンドラ・システムを製造、提供しているのは、エスペランサ財団だけである。この団体は、ハンターの管理組織であるユニオンへの協力、支援のために作られた組織であり、ハンターたちが利用しているさまざまな施設などの管理もおこなっている。

そのため、基本的にパンドラ・システムを入手できるのはハンターのみであり、それもユニオン経由で提供されるだけである。

なぜ、エスペランサ財団だけがパンドラ・システムの開発をおこなうことができるのか。

パンドラの回収をおこなうトレジャーハンターたちの大半がユニオンに所属しているため、発見されるパンドラのほとんどがユニオンに集まるというシステム的な構造も、その要因のひとつといえるが、この他にも、月面から流れてきた技術者を抱えている、月面と裏取引してパンドラを入手している、月面の企業がパンドラの実験体としてハンターを利用している、などさまざまな説がある。もちろんこれらは憶測の域を出ることはないが、エスペランサ財団の全貌が明らかにされていないということもあり、これらの情報を得ようと多くの企業やハッカーたちがエスペランサ財団のコンピュータにハッキングを仕掛けているが、今のところ成功したという話はない。

各企業もパンドラ・システムについて独自の研究をおこなっているようだが、いまのところ開発に成功したという噂はない。

●パンドラ・システムの購入

パンドラ・システムの管理はすべてユニオンがおこなっており、一般のショップで購入することはできない。また、他人がインストールしたものを再利用することもできないので、ウラで出回ることもない。

しかし、ハンターであれば、ユニオンを通

パンドラ・システム

解析、分解が不可能なパンドラを使用する方法はただひとつしかない。それは、もともとパンドラに備わっている入出力を利用することである。現在はこの方法によって、パンドラ・システムでさまざまな機能を実現している。

パンドラの材質と加工

多くのパンドラやその起動キーはバイオ系の材質でできており、インストール後に変質してしまう。そのため、アンインストールや再利用はできない。

また、残骸から拾ってきたパンドラをそのまま使うこともできない。エスペランサ財団で適切な加工をする必要がある。ハンターは自分で拾ったパンドラの所有権を主張することもできるが、一度は財団に預けなければならない。

じてパンドラ・システムを提供してもらう権利を有することができる。

また、パンドラ・システムを使用するためには、チップを脳にインストールしたり、メカニックに搭載したりする必要があるのだが、これらのインストールやメカニックへの搭載は、ユニオン直下の病院やモーターショップなどでおこなうことができる。これらの費用のみ実費で支払う必要はあるが、パンドラ・システムはすべて無料となっている。

●パンドラ・システムの使用

パンドラ・システムは適切な手順にそって操作したときに、数秒間だけ作動可能なものが大半である。この仕様はパンドラ本体にかけられたリミッターのため、パンドラを利用しているパンドラ・システムではこれを解除することは基本的にはできない。

このようなこともあり、パンドラ・システムは普段は機能しておらず、使用者本人の思考トリガーによって一定時間だけ作動するようになっている。メカニックや武器などに搭載するタイプのパンドラも、起動するためのキーは、それらの所持者の脳にインストールすることになるため、やはり使用者本人にしか使用することはできない。

なお、パンドラを起動させることを、ハンターたちは「パンドラをタップする」「箱を叩く」「パンドラを叩く」などと表現する。

●データの見方

パンドラ・システムは以下のようなフォーマットで表記される。

タイプ：そのパンドラを使用することのできるハンタークラスをあらわしている。
パンドラ名：パンドラ・システムの名前。
・L−TYPE：ランドブラスターが使用できる
・N−TYPE：ネットライナーが使用できる
・B−TYPE：バウンサーが使用できる
・E−TYPE：すべてのクラスが使用できる

ただし、ハスラーとイノセントはすべてのタイプを使用することができる。ただし、項目の"条件"に特定のクラスしか使用できないと設定されているパンドラは、そのクラスしか使用することができない。

インストール：そのパンドラ・システムを埋め込む場所をあらわす。使用者ならばパンドラ・システムを使用する本人、メカニックや銃器などならばその所持品に埋め込むことになる。ただし、所持品に埋め込むタイプのパンドラ・システムでも所持者しか使用することはできない。
インストール費用：そのパンドラ・システムを埋め込むためにかかる手術費用や改造費用。
宣言：ターン進行しているときに、そのパンドラ・システムの使用を宣言するタイミング。

"宣言フェイズ"とあるものは、そのターンの宣言フェイズに使用することを宣言するだけで、使用したことになるパンドラ・システムである。したがって、パンドラの使用に行動を消費しない。

"宣言フェイズ／行動"とあるものは、そのターンの宣言フェイズに使用することを宣言するが、実際に使用するのは行動フェイズとなるものである。

"常駐"とあるものは、宣言の必要はなく、常に作動状態にある。

その他のものは指定されたタイミングで宣言すること。

持続：ターン進行しているときに、パンドラ・システムを使用した場合、どのくらいの時間作動しているかをあらわす。
回復：一度使用した後に、再び使用できるようになるまでの時間。なお、ここに書かれている時間はゲーム内時間である。実際の時間ではない。
条件：そのパンドラ・システムを所持するための条件など。
解説：そのパンドラの解説。

L−TYPE
アラエル
インストール：メカニック
インストール費用：$1,000
宣言：宣言フェイズ
持続：3ターン　回復：12時間
条件：ランドブラスターのみ
解説：メカニックに搭載されているパワープラントの性能を一時的に上昇させるパンドラである。

行動フェイズに《アラエル》を作動させることにより、【MV】の限界を超えて【SPD】を上昇させることが可能となる。この【SPD】は、そのターンのメカニック移動フェイズから有効である。

パンドラのインストール
パンドラ・システムは、小さな箱形のチップなため、インストールや搭載に関して【IS】や【TP】を必要としない。

パンドラのリミッター
リミッターを解除することができないとあるが、それはそのパンドラを利用しているパンドラ・システムではリミッターを解除することができないという意味である。外的な要因、すなわち他のパンドラによって、このリミッターを解除することは可能なのだ。

パンドラの持続時間
中には常時作動状態にできるパンドラ・システムも存在する。このようなパンドラは、もともと使用者への負担が少ないものである。

攻撃への対抗
機動回避、格闘回避の前に使用するパンドラや損傷適用ステップの前に使用するパンドラは、1回の攻撃に対してすべて効果がある。したがって、オート攻撃に対して使用した場合は、パンドラを1回使用するだけのすべての攻撃に効果があったとする。

L－TYPE
アラエル
インストール：メカニック
インストール費用：$1,000
宣言：宣言フェイズ
持続：3ターン　回復：12時間
条件：ランドブラスターのみ
解説：メカニックに搭載されているパワープラントの性能を一時的に上昇させるパンドラである。
　行動フェイズに《アラエル》を作動させることにより、【MV】の限界を超えて【SPD】を上昇させることが可能となる。この【SPD】は、そのターンのメカニック移動フェイズから有効である。

L－TYPE
ゼルエル
インストール：メカニック
インストール費用：$2,000
宣言：宣言フェイズ
持続：瞬間　回復：3時間
条件：ランドブラスターのみ
解説：《ゼルエル》は、メカニックの【REF】を瞬間的に上昇させるパンドラである。
　《ゼルエル》を使用する場合、宣言フェイズにその使用を宣言する。その結果、そのターンの行動フェイズの順番を決定するときに、メカニックの【REF】を2倍として計算すること。

L－TYPE
バラキエル
インストール：使用者
インストール費用：$2,000
宣言：宣言フェイズ
持続：1ターン　回復：6時間
条件：ランドブラスターのみ
解説：自分の操縦しているメカニックをターンさせるなどして、射撃したい方向に車体が向いた瞬間に攻撃するパンドラ。
　《バラキエル》の使用を宣言したターンは、武器の搭載方法にかかわらず任意の方向に操縦者は攻撃することが可能となる。なお、メカニックの進行方向は変化しない。

L－TYPE
イロウル
インストール：メカニック
インストール費用：$2,000
宣言：機動回避ステップの前
持続：瞬間　回復：3時間
条件：
解説：《イロウル》は、レーザーの攻撃面に対して、強力な磁場を発生させ、その軌道をねじ曲げるパンドラである。
　《イロウル》を使用した場合、どのようなレーザーによる攻撃であろうと、命中しなかったことになる。ただし、機動回避をおこなった後に使用することはできない。

L－TYPE
ドミニオンズ
インストール：メカニック
インストール費用：$4,000
宣言：常駐
持続：　回復：—
条件：ランドブラスターのみ
解説：《ドミニオンズ》をインストールしたメカニックを操縦しているときは、そのメカニックを操縦するための〔メカニック〕スキルにSR2のロール修正を受けることができる。ただし《ドミニオンズ》は、そのメカニックに融合してしまうため、二度と他のメカニックにはインストールできなくなる。

L－TYPE
マトリエル
インストール：メカニック
インストール費用：$8,000
宣言：宣言フェイズ／行動
持続：瞬間　回復：1シナリオに1回
条件：コンバットシェル以外
解説：コンバットシェル以外のメカニックでも、一斉発射を可能とするのが《マトリエル》である。
　《マトリエル》の使用を宣言したターンの行動フェイズに、一斉発射をおこなう。一斉発射については、P101を参照すること。サイバーリンク中でも使用可能である。

L－TYPE
ザドキエル
インストール：メカニック
インストール費用：$10,000
宣言：常駐
持続：—　回復：—
条件：ランドブラスターのみ
解説：メカニックのフレームの自動修復を制御するパンドラ。ただし"ナノマシン・フレーム"が必要となる。このフレームは標準フレームと同じ性能だが（価格は4倍）、HW以下の損傷ならば、1ランクにつき2時間で自動的に回復する機能を持っている。

L－TYPE
トロウンズ
インストール：使用者
インストール費用：$5,000
タイミング：常駐
持続：—　回復：
条件：—
解説：〔メカニック〕に属しているスキルのすべてをARでおこなえる。ただし、習得しているスキルはSRでおこなってもよい。
　《トロウンズ》は、たとえ専門スキルである〈コンバットシェル〉〈ナビゲート〉を習得していなくとも、これらのメカニックを操縦可能とするパンドラである。

L－TYPE
ラグエル
インストール：メカニック
インストール費用：$1,000
宣言：宣言フェイズ
持続：3ターン　回復：12時間
条件：地上または海上メカニック
解説：《ラグエル》は高速走行中メカニックの安定性を上昇させるパンドラである。
　《ラグエル》の使用を宣言したターンから、高速走行によるロール修正を一切受けなくてすむ。また、操縦者だけでなく、メカニックに同乗している者もこの効果を受けることができる。

L-TYPE
ラミエル
インストール:使用者
インストール費用:$3,000
宣言:機動回避ステップの前
持続:瞬間　回復:3時間
条件:—
解説:《ラミエル》をインストールしたメカニックは、一時的にではあるが操縦者の思考によってコントロールすることが可能となる。
　これにより、サイバーリンク中でなくとも機動回避をおこなうことができるようになる。ただし、サイバーリンク中に《ラミエル》を使用することはできない。

N-TYPE
アルテミス
インストール:ターミナル
インストール費用:$10,000
宣言:宣言フェイズ/行動
持続:瞬間　回復:1シナリオに1回
条件:衛星無線機を装備している
解説:前世紀に打ち上げられた戦闘機動衛星の操作コードを発信することができ、この衛星を使って攻撃するパンドラ。戦闘機動衛星のダメージは400(火力種別はL)、部位は全身とする。命中ロールと命中効果の手順を飛ばして、損害の適用からおこなうこと。

N-TYPE
カドゥケウス
インストール:ターミナル
インストール費用:$4,000
宣言:常駐
持続:—　回復:—
条件:ネットライナーのみ
解説:《カドゥケウス》をインストールしたターミナルを使用しているときは、〈アクセス〉〈ハッキング〉〈リパルス〉にSR2のロール修正を受けることができる。ただし《カドゥケウス》は、そのターミナルに融合してしまうため、二度と他のターミナルにはインストールできなくなる。

L-TYPE
レミエル
インストール:使用者
インストール費用:$3,000
宣言:損傷適用ステップの前
持続:瞬間　回復:3時間
条件:ランドブラスターのみ
解説:自分の操縦しているメカニックへの攻撃の弾道などを瞬時に判断し、命中部位をずらすことを可能とするパンドラ。
　《レミエル》を使用すると、命中部位を任意の場所に変更できる。この時、本体の装甲面も部位のひとつとして選択できる。なお、メカニックの進行方向は変化しない。

N-TYPE
イカロス
インストール:ターミナル
インストール費用:$5,000
宣言:宣言フェイズ/行動
持続:瞬間　回復:3時間
条件:衛星無線機を装備している
解説:監視機動衛星のシステムを利用するパンドラ。
　この衛星に搭載されているコードレス・ジャック=イン・システムを使用し、アドレスが不明なターミナル、メカニック、アーティフィシャル・ボディなどでもそのアドレスを知り、行動フェイズにそこに移動することができる。

N-TYPE
セイレーン
インストール:使用者
インストール費用:$3,000
宣言:宣言フェイズ/行動
持続:1ターン　回復:6時間
条件:—
解説:《セイレーン》は、増幅した脳波を電気信号として発信することによって、半径50m内のメカニックに対して、"インタポーズ・メカニック""インタポーズ・コントロール""インタポーズ・アーマメント"と同じ効果を及ぼすことができる。

N-TYPE
アルゴス
インストール:使用者
インストール費用:$5,000
宣言:宣言フェイズ
持続:1ターン　回復:6時間
条件:ネットライナーのみ
解説:1回の行動で〈ハッキング〉のロールを2回おこなえるようにするパンドラ。複数の《アルゴス》を一度に使用した場合は、[1+《アルゴス》の使用回数]だけ判定回数が増える。ただし、判定回数分のジャック=イン端子が必要となり、すべてターミナルに接続している必要がある。

N-TYPE
イージス
インストール:使用者
インストール費用:$2,000
宣言:対抗ロールの前
持続:瞬間　回復:3時間
条件:—
解説:《イージス》は相手のハッキングに対して、強力なジャミングをおこなうパンドラである。
　〈ハッキング〉の対抗ロールとしておこなった〈リパルス〉のSRをクリティカルとすることができる。ただし、〈リパルス〉のSRにおこなった後に使用することはできない。

N-TYPE
プロセルピナ
インストール:使用者
インストール費用:$1,000
宣言:常駐
持続:—　回復:—
条件:ネットライナーのみ
解説:《プロセルピナ》はジャック=イン・インターフェイスを使用することなく、ジャック=インを可能とするパンドラである。したがって、リングデバイスなどを身体に埋め込む必要もないし、ケーブルも必要としない。ただし、半径5m以内にターミナルが必要である。

N-TYPE
ヘカトンケイル
インストール：使用者
インストール費用：$8,000
宣言：宣言フェイズ
持続：3ターン　回復：12時間
条件：ネットライナーのみ
解説：同時に2ヶ所に〈ハッキング〉可能とするパンドラ。複数の《ヘカトンケイル》を一度に使用した場合は、［1＋《ヘカトンケイル》の使用回数］の場所に〈ハッキング〉をおこなうことができる。ただし、その場所分のジャック＝イン端子が必要となり、すべてターミナルに接続している必要がある。

N-TYPE
メデゥーサ
インストール：使用者
インストール費用：$2,000
宣言：宣言フェイズ／行動
持続：1ターン　回復：6時間
条件：—
解説：《メデゥーサ》は、増幅した脳波を電気信号として発信することによって、半径50m以内のドア、灯り、ミサイルなどに対して、"インタポーズ・パーティション""インタポーズ・ライティング""インタポーズ・ジャム"と同じ効果を及ぼすことができる。

B-TYPE
エインヘリャル
インストール：使用者
インストール費用：$5,000
宣言：常駐
持続：—　回復：—
条件：バウンサーのみ
解説：〔コンバット〕に属しているスキルのすべてをARでおこなえる。ただし、習得しているスキルはSRでおこなってもよい。
　《エインヘリャル》は、たとえ専門スキルである〈重火器〉〈搭載火器〉などを習得していなくとも、これらの武器を使用可能とするパンドラである。

N-TYPE
ヘルメス
インストール：ターミナル
インストール費用：$2,000
宣言：宣言フェイズ
持続：瞬間　回復：3時間
条件：ネットライナーのみ
解説：《ヘルメス》は、ターミナルの【CYL】を瞬間的に上昇させるパンドラである。
　《ヘスメス》を使用する場合、宣言フェイズにその使用を宣言する。その結果、そのターンの行動フェイズの順番を決定するときに、ターミナルの【CYL】を2倍として計算すること。

B-TYPE
イズン
インストール：使用者
インストール費用：$10,000
宣言：常駐
持続：—　回復：—
条件：バウンサーのみ
解説：《イズン》は、体内の治療用のナノマシンを制御するためのパンドラである。
　ただし、体内に注入するナノマシンが必要となるが（$10,000）、HW以下の損傷ならば、1ランクにつき2時間で自動的に回復する機能を持っている。ただし、精神へのダメージは回復できない。

B-TYPE
グングニル
インストール：使用者
インストール費用：$2,000
宣言：宣言フェイズ
持続：1ターン　回復：6時間
条件：バウンサーのみ
解説：相手の動きの予想し、確実に格闘攻撃を命中させるパンドラ。
　《グングニル》を使用した格闘は、たとえ命中ロールの結果が最終命中率より高くとも命中となり、さらにこの攻撃に対して格闘回避をおこなうこともできない。
　ただし、パンドラの効果により回避することは可能である。

N-TYPE
ムネモシュネ
インストール：使用者
インストール費用：$1,000
宣言：常駐
持続：—　回復：—
条件：—
解説：ジャック＝イン中に自分の脳の未使用領域を【MEM】の代用として、インストールするソフトウェアを増やすパンドラ。
　《ムネモシュネ》を使用すると、その使用者の【INT】の2倍だけターミナルの【MEM】が増加したとして、ソフトウェアのインストールが可能となる。

B-TYPE
ヴァルキリー
インストール：使用者
インストール費用：$2,000
宣言：宣言フェイズ
持続：3ターン　回復：12時間
条件：—
解説：《ヴァルキリー》は、手に持った複数の武器を1回の行動で同時に攻撃するパンドラである。一斉発射と異なり、使用する武器のスキルは同じでなくてもよく、また目標も同じでも別でもかまわない。ただし、両方とも片手で扱う武器でなくてはならず、それぞれどちらの腕に持つかを決めること。

B-TYPE
スレイプニル
インストール：使用者
インストール費用：$2,000
宣言：宣言フェイズ
持続：瞬間　回復：3時間
条件：バウンサーのみ
解説：使用者の敏捷性を一時的に上昇させるパンドラ。《スレイプニル》を使用する場合、宣言フェイズの自分の順番のときにその使用を宣言することにより、行動フェイズに最初に行動することができる。ただし、複数のキャラクターが《スレイプニル》を使用した場合、【REF】の順にしたがう。

B−TYPE
ノルン
インストール：使用者
インストール費用：$3,000
宣言：メカニック移動フェイズの前
持続：1ターン　回復：6時間
条件：—
解説：行動フェイズ終了後に、さらに行動可能とするパンドラ。《ノルン》が宣言された場合、ほかに《ノルン》を使用する者がいるかGMは確認し、その後《ノルン》を使用したキャラクターの行動宣言と行動（移動も可）を【REF】の順におこなう。この後、さらに《ノルン》を使用することも可。

B−TYPE
ヘルモーズ
インストール：使用者
インストール費用：$3,000
宣言：宣言フェイズ
持続：1ターン　回復：6時間
条件：—
解説：《ヘルモーズ》は1回の行動で〔コンバット〕スキルによる攻撃を2回おこなうことを可能とするパンドラである。複数の《ヘルモーズ》を一度に使用した場合は、[1＋《ヘルモーズ》の使用回数]だけ判定回数が増える。ただし、ひとつの武器を使用し、同じ目標でなければならない。

E−TYPE
オモイカネ
インストール：使用者
インストール費用：$2,000
宣言：常駐
持続：—　回復：—
条件：ハスラー専用
解説：L−TYPE、N−TYPE、B−TYPEのパンドラの中で、ハスラーが使用できないパンドラを使用可能とするパンドラ。ただし《オモイカネ》ひとつにつき、ひとつのパンドラしか対応できない。「バウンサーのみ」をふたつ使用したい場合は、《オモイカネ》がふたつ必要となる。

B−TYPE
バルドル
インストール：使用者
インストール費用：$8,000
宣言：機動回避／格闘回避ステップの前
持続：瞬間　回復：3時間
条件：フルボーグのみ
解説：フルボーグの機能を限界まで引き出し、神業ともいえる機動性を瞬間的に引き出すパンドラ。
《バルドル》を使用した場合、どのような攻撃（パンドラを使用した攻撃も含む）であろうと、命中しなかったことになる。ただし、機動回避や格闘回避をおこなった後に使用することはできない。

B−TYPE
ミョルニル
インストール：武器
インストール費用：$4,000
宣言：常駐
持続：—　回復：—
条件：バウンサーのみ
解説：《ミョルニル》をインストールしている武器で攻撃している限り、その武器を使用するための〔コンバット〕スキルにSR2のロール修正を受けることができる。ただし《ミョルニル》は、その武器に融合してしまうため、二度と他の武器にはインストールできなくなる。

E−TYPE
カグラ
インストール：使用者
インストール費用：$3,000
宣言：常駐
持続：—　回復：—
条件：—
解説：現在あるサイバーパーツの中で、唯一、【DEX】を上昇させることが可能なサイバーパーツ。それが《カグラ》である。
脳や感覚神経などの伝達スピードを上昇させることにより、【DEX】を5ポイント増加させる。この効果によって、アビリティの上限である18を越えてもかまわない。

B−TYPE
ベルセルク
インストール：使用者
インストール費用：$1,000
宣言：宣言フェイズ
持続：3ターン　回復：12時間
条件：—
解説：《ベルセルク》は使用者の痛覚を完全に遮断し、痛みを感じさせなくするパンドラである。
《ベルセルク》の使用を宣言したターンを含めて3ターンの間、すべての部位に受けた損害種別によるダメージ修正をすべて無効とし、さらにスタン攻撃を受けても気絶することはなくなる。

B−TYPE
メギンギョルズ
インストール：使用者
インストール費用：$1,000
宣言：宣言フェイズ
持続：3ターン　回復：12時間
条件：—
解説：《メギンギョルズ》は、一時的に荷重制限を無効にするパンドラである。
このパンドラの使用を宣言することにより、[【STR】＋10]の2倍、あるいは4倍の装備を持ったときにかかるペナルティをすべて無視して、行動することができる。

E−TYPE
クサナギ
インストール：使用者
インストール費用：$3,000
宣言：常駐
持続：—　回復：—
条件：サイバーレッグを使用
解説：現在あるサイバーパーツの中で、唯一、常時【MV】を上昇させることが可能なサイバーパーツ。それが《クサナギ》である。
脳や運動神経、脚部の人工筋肉が強化され、【MV】が常に10となる。ただし、他の【MV】を上昇させるアイテムなどと併用することはできない。

E-TYPE
サゴクシロ
インストール:使用者
インストール費用:$4,000
宣言:常駐
持続:3ターン　回復:12時間
条件:ハスラーのみ
解説:《サゴクシロ》は、熱光学迷彩の機能に加え、さらにレーダー、ソナーなどあらゆる探知機能を完全に遮蔽することが可能なパンドラである。視覚的にわかるような場所(川の中など)でない限り、〈偽装・カモフラージュ〉にSR4のロール修正を受けることができる。

E-TYPE
ホツマ
インストール:使用者
インストール費用:$2,000
宣言:常駐
持続:—　回復:—
条件:
解説:《ホツマ》は脳波通信を可能とするパンドラである。
　脳波を指向性の強い電波に変換して発している。また、ランダムに周波数が変更され、さらに暗号化されているので、盗聴される心配はまずない。ただし、相手も《ホツマ》をインストールしている必要がある。

E-TYPE
ヤサカニノマガタマ
インストール:使用者
インストール費用:$8,000
宣言:宣言フェイズ
持続:1ターン　回復:6時間
条件:イノセントのみ
解説:《ヤサカニノマガタマ》は、脳の未使用領域を覚醒させ、異能力を持たせるパンドラである。
　《ヤサカニノマガタマ》を使用すると、〈ESP〉をARでおこなうことが可能となる。このときパワーは任意のものが使用でき、《ヤサカニノマガタマ》を使う度に別のパワーを選択してもよい。

E-TYPE
ミテグラ
インストール:使用者
インストール費用:$1,000
宣言:宣言フェイズ
持続:瞬間　回復:3時間
条件:イノセントのみ
解説:他のパンドラのリミッタを外す機能を持つパンドラ。
　《ミテグラ》は、すでに使用され、回復していないために使用できない他人の持っているパンドラ・システムを使用可能状態にすることができる。ただし、自分の持っているパンドラに対して使用することはできない。

E-TYPE
ツクヨミ
インストール:使用者
インストール費用:$3,000
宣言:常駐
持続:—　回復:—
条件:ハスラーのみ
解説:《ツクヨミ》は【LUC】を1ポイント増加させるパンドラである。この効果によって、アビリティの上限である18を越えてもかまわない。
　脳の未使用領域を覚醒させ、簡単な予知能力を持たせるとされているが、異能力とも異なるようである。詳細は不明である。

E-TYPE
ヤタノカガミ
インストール:使用者
インストール費用:$8,000
宣言:宣言フェイズ
持続:1ターン　回復:6時間
条件:イノセントのみ
解説:《ヤタノカガミ》は、脳の未使用領域を覚醒させ、異能力を持たせるパンドラである。
　《ヤタノカガミ》を使用すると、〈テレパシー〉をARでおこなうことが可能となる。このときパワーは任意のものが使用でき、《ヤタノカガミ》を使う度に別のパワーを選択してもよい。

E-TYPE
フトマニ
インストール:使用者
インストール費用:$1,000
宣言:宣言フェイズ
持続:瞬間　回復:3時間
条件:ハスラーのみ
解説:他のパンドラと反応する機能を持つパンドラ。
　半径10m以内のパンドラおよびパンドラシステムを感知し、その内容を知ることができる。また特定のパンドラを対象から除外することも可能で、ゲームのパンドラを除外すれば、それ以外のパンドラを感知することもできる。

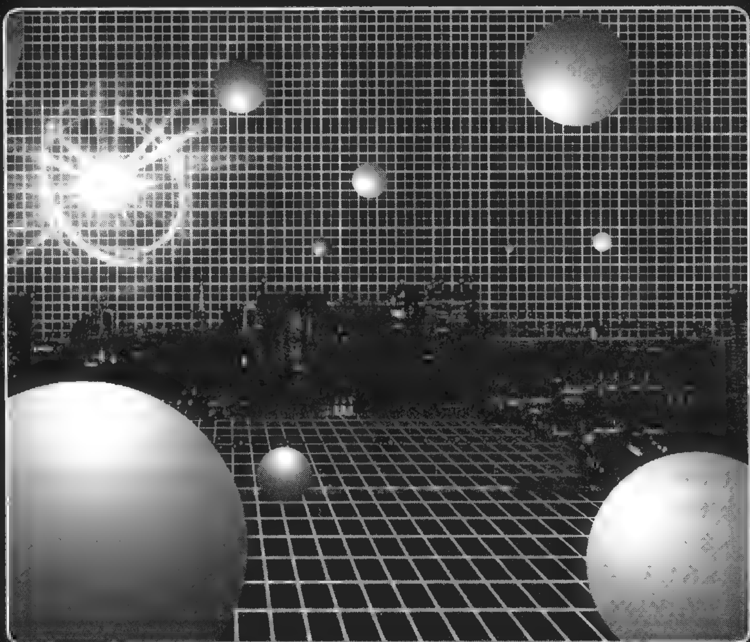
E-TYPE
ムラクモノツルギ
インストール:使用者
インストール費用:$8,000
宣言:宣言フェイズ
持続:1ターン　回復:6時間
条件:イノセントのみ
解説:《ムラクモノツルギ》は、脳の未使用領域を覚醒させ、異能力を持たせるパンドラである。
　《ムラクモノツルギ》を使用すると、〈エレクトロキネシス〉をARでおこなうことが可能となる。このときパワーは任意のものが使用でき、《ムラクモノツルギ》を使う度に別のパワーを選択してもよい。

E-TYPE
ワカミズ
インストール:使用者
インストール費用:$10,000
宣言:常駐
持続:—　回復:—
条件:—
解説:使用者の記憶や経験などを記録するパンドラである。これをあらかじめ培養されたクローン体($1,000,000)に再インストールすることによって、死亡直前の記憶と経験を持った状態で甦ることができる。ただし頭部がMO以上となって死亡した場合は、再生不可能である。

VIRTUAL CITY

メタルヘッド・マキシマムベーシックルールブック

ヴァーチャルシティー



METAL HEAD
CHROME BEAT
CORE STRIKE
BOUNCER EXPANSION
PSY-CLONE
VIRTUAL CITY
HUNTERS' HANDBOOK
HARD BREAK
CHARTS&SHEETS

「どうして人間が出ていっちゃうの！　あたしたちの創った街が嫌い？　無菌パンより泥つきイモが好きだなんて信じられないわ！」

[illegible]アンジェルス都市機能A[illegible]
2162年度都市計画予算会議に[illegible]

母なる地球の怒りと息吹

22世紀、そこに住まう者たちから見れば、地球はその様相を大きく変えた。しかし宇宙規模の観点から見れば、さほど大きな変化はない。ここでは、現在の地球環境について解説する。

カタストロフ後の地球

21世紀末から22世紀初頭にかけて、カタストロフと呼ぶに等しい環境破壊が地球に襲いかかったことは、「メタルヘッド」の章ですでに述べた(詳しくはP20を参照のこと)。

超異常気象、大地震、大洪水など、地球はあらゆる手段で牙をむき、人類を恐慌に陥れたのである。

■地球の姿

人類を始め、多くの生物を壊滅寸前に追い込んだカタストロフは、しかし、地球の姿そのものを大きく変えるまでには至らなかった。

これについては諸説紛々だが、いまだに明確な解答を得るまでには至っておらず、識者たちの間で今でも議論が交わされている。

一部の狂信的な人々は、「これまで無意味に地球を汚し続けてきた、罰が下されたのだ!!」などと訴え続けているが、それもあながち間違いではないのかもしれない。

なぜならば、カタストロフは人為的に起こされたものだということもできるからだ。

21世紀中盤、それまでにも世界各地で続いていた紛争が、一気に激化した。そして兵器開発を営む大企業は、実地試験も兼ねて大量の局地的NBC兵器を戦場に投入。それが結果として地球環境に悪影響を及ぼし、カタストロフを引き起こしたのである。

これは、一部の反対意見はあるものの、カタストロフに関する理論における定説となっている。

●大陸

大地震や洪水などによって、局地的な変化はあるものの、地球規模における地形の大きな変化はない。

ユーラシア(ヨーロッパ)、南北アメリカ、アフリカ、オーストラリア、南極などの大陸はいうに及ばず、日本、イギリス、ニュージーランドといった島国も健在である。

見た目にわかる(といっても、現地での調査が必要だが)程度の変化といえば、北極及び南極の氷の量が減少したということくらいである。

これは、温室効果や大地震などが複合して起きたものである。とはいえ、海面を大きく上昇させて陸に影響を与えるほどでもない。

●大洋

地球は、7割が水(海)という、宇宙の宝石である。

現在でもそれは変わらず、太平洋、大西洋、インド洋を中心とする海洋が、大陸を取り巻いている。

ただし地域によっては、海底の形状が変化していることもある(といっても、海面に隠れてしまっているので、見た目には判別できないが)。

その他、湾、河川、湖などといった水の地域は、局地的には消滅したり形状が変化したものもあるが、主立った部分では変わっていない。

地球の自然

地形的にはほとんど変化を見せなかった地球だが、環境的には見るも無惨な姿となった。

緑のほとんどは失われ、それを頼りにする生物も次第に姿を消していった。

それは食物連鎖の崩壊を意味し、叡智を備え、かつカタストロフを起こした張本人である人類を除き、哀れな動物たちは次々とその数を減らしていくこととなった（といっても、人類も激減してはいるのだが）。

かつて、氷河期の到来により、地表に君臨していた恐竜が絶滅。少なくとも22世紀初頭は、そのような暗黒時代の再来に等しい状況であった。

■地球の自浄能力

通常、生物は、ダメージを負ってもやがて自然に治癒する。地球もそのような能力を本来ならば持っており、多少の環境破壊なら、やがて緑を取り戻すはずであった。

しかし、20世紀の頃から人類が少しずつ与えてきたダメージは、カタストロフを境に、ついに地球の浄化能力を越えてしまった。このまま何もせずにいれば、もはや地球そのものの死を待つ以外になくなってしまったのである。そしてそれは、人類の滅亡を意味する。

そのような事態を重く見た人類は、大企業が中心となって、テラフォーミング（環境改造）に取り組むこととなった。

22世紀後半に入って、少しずつではあるが、その効果が現れ始めた。「自然を取り戻そう」という人々の共通意識もあり、大地に緑が戻りつつある。一部では、人間が手を加えることなく、自然が（自然に）繁栄しつつある場所もあるという。

カタストロフを起こしたのが人類（ひいては大企業）であるなら、それによるダメージを受けた地球を救ったのも人類というわけである。

この時代（つまり2160年代）にはシティの人々が郊外へ移住を始めたためエクソダス期とも呼ばれる。

■現在の地球環境

数世紀ぶんのダメージから回復しつつあるとはいえ、シティなどの居住空間を1歩離れると、まだまだ危険に満ちている（だからこそ、ハンターたちの活躍する場面があるわけだが）。

●磁気嵐

さすがの人類も、気象をコントロールするところまではまだ至っていない。

カタストロフの影響により、局地的な豪雨・豪雪、干ばつ、昼夜間での激しい気温差など、各地で予測不能な異常気象が相次いでいる。

しかしそのような異常気象は、人々の行動を阻害する程度で、人命を奪うほどのものではない（かつてはそうだったが、今ではかなり落ち着いている）。

人命に影響するほどの異常気象といえば、“磁気嵐”である。これは強力な磁界を帯びた竜巻のようなもので、人体そのものに影響はないものの、いっさいの電子機器が使用できず、最悪の場合壊れてしまう。

しかも磁気嵐の発生は予測不能であり、航空機が飛行中に遭遇すれば、墜落は免れない。実際に、そのような事故はかなりの頻度で報告されている。22世紀において航空機の需要が少ないのは、この磁気嵐があるためである。

●ミュータント

カタストロフ後、NBC兵器の影響により、おぞましいほどに姿を変えた生物が荒野に現れるようになった。それらは“ミュータント”と呼ばれ、人々に恐れられている。

ミュータントは野生動物から変化したものだけでなく、人間が母体となっているものもある。特に人間型ミュータントは知能を持っていることが多く、徒党を組み（そして、時には多くの動物型ミュータントを従えて）、タウンやシティ周辺の街を襲撃することも少なくない。

メガ＝シティ

人類がカタストロフを乗り越えるために作られた都。人類が生き延びるために逃げ込んだ最後の砦。それがメガ＝シティである。このセクションでは、メガ＝シティに概要について解説する。

メガ＝シティの概要

■交通

シティ内の交通路のうち代表的なのは、遠距離を短時間で結ぶリニアウェイだろう。他はだいたい20世紀に存在するものと変わりはない。縦横に存在する高速道路、中／近距離用の地下鉄、一般道などである。

シティ外の交通路については、60年代に入ってから少しずつ整備が進んでいる。

イミグラントがタウンを形成する段階では、どうしてもシティから物資を郊外に持ち出す必要があった。難民が大挙して移民を開始した時、シティ側はとても取り締まりきれなかった。その後、点在するタウン間の交易も盛んになり、その過程で陸路／海路が整備されていったのである。

空路についても大きな変化があった。世界のメガ＝シティ間は亜軌道シャトルで結ばれていたが、月面との戦争開始により、軌道は安全な場所ではなくなったのである。

ちなみに、亜軌道シャトルとは一度大気圏外に脱出して目的地の上空で再び大気圏に再突入するという交通機関だ。航路は開かれているが、護衛戦闘機などを随伴せねばならないため、運賃は高騰した。つまり、どうしてもその必要がある人しかシャトルを利用できなくなったのである。

自然環境の一部回復で、航空機が安全に飛行できる地域は以前より広がったが、今のところ利用者は少ない。

■行政

メガ＝シティ行政府は業務内容としては、旧世紀の政府と同じ役割をする組織である。つまり地域と住民を治める――シティという地域体の利益／利権を守り、都市およびその機能の管理／運営をおこなう自治団体だ。

微妙に異なる点としては、行政府は市民によってではなく、その土地ごとの巨大企業によって動かされているということ。そして、国家というものはこの世界には存在せず、メガ＝シティのそれぞれが独立行政府を構えているということだ。

市政を司る高官たち（市長や議員、裁判官など）は支配企業の幹部が出向したり、企業の息のかかった者が選ばれる。市民の意見が選挙に反映されているかどうかはこの場合問題ではない。

行政府といっても、その中で働く人間の重要度は、実はそれほどでもなく、どちらかというと、シティの代表とかAIの監査機関という色合いが強い。

司法業務は、企業化した各種公安機関（いい替えれば公営化した警備会社）が機能し、行政／立法ともに都市機能AIがほとんどの業務をこなしているためだろう。議員たちは支配企業／市民の意向をAIに伝え、折衝する立場だ。この傾向は高等なAIを据える一流メガ＝シティほど顕著である。AIがそれだけ信頼されているということだろう。

ひとことでいってしまえば、行政府は支配企業の利益のために存在する機関だが、住民が必ずしも悪政／圧政に苦しんでいるというわけでもない。

支配企業は、結局のところ地域に住む住民によって形成されている団体であり、支配企業が利益を得れば、その従業員、つまり市民に少なからず還元されるからである。

都市をうまく運営しなければ、一番困るのは支配企業そのものなのだ。だから、企業はそれが本職でないにしても、（自身のため

に)なるべくうまくシティを治めていかなくてはならないのである。

ちなみに福祉に関しては、シティの方針によって千差万別であり、裕福なシティだからといって社会福祉が整っているとは限らない。世の風潮としてはあまり福祉はあてにされていないというのが現実だ。

これに対し、タウンの政治形態は住民自治が一般的である。議会には市長と議員がいて、民主的な政治が行われる。町の規模が小さければ、相談事はいわゆる「寄り合い」ですべて決まるだろう。いずれにせよ、タウンは誕生して間もないし人口も少ないため、それほど高度な政治システムは不要なのだ。

■公安機構

メガ=シティには、公的な警察あるいは警備機構は存在しない。書類の上ではすべてが企業化しており、シティ全体の公安は支配企業傘下の警備会社が担当している。公安機構の一般的な組織を解説しよう。

●ポリス

ノーマルポリス、市警などとも呼ばれる警備/パトロール主体の組織。業務内容が簡単で、人手が必要なセクションであるため、実働部隊のほとんどは、安価なポリスロボットに置き換えられている。

●RP

対暴動警察、ライアットポリス。ロボットポリスでは対応しかねる事態に備えた部隊で、体育会系の警官で構成されている。

●CBI

シティ捜査局、事件を捜査するセクション。もちろん構成員は優秀な刑事たちだ。

●SWAT

凶悪犯罪、テロ犯罪などに対応する武装警察だ。はえぬきのエリートだけで構成された殺人部隊であり、VIPの警護を行なうこともある。

●AHP

アンチハッカーポリス。コンピューター/ネットワーク犯罪に対応する専門のセクション。

●その他

土地柄や取り締まる環境によって装備の異なる変わったセクションも存在する。たとえば、ハイウェイ警察、水上/海上警察、地下鉄コマンド、エアポリス、都市外周検問警察など。

対して、タウンにおける一般的な公安機構はさまざまである。住民有志の自警団、宗教団体の私兵組織、支配企業の傘下にない傭兵団、民間警備会社などが存在する。

■軍組織

この世界で「軍隊」といえば、まず間違いなく支配企業の有する私設軍のことだ。

それらは名目上は各シティ行政府のコントロール下にあるが、出資している企業の権益を守るための組織である。

規模こそ小さいが、装備には金がかけてあり、スタッフも訓練が行き届いている。

彼らの主な任務は紛争の解決だが、傭兵を雇った方が安上がりなことも多く、それほど前線に出ることはない。ただし、傭兵集団で維持できないような戦闘艦や戦闘機などは常に活躍の機会がある。臨海シティなら海軍、航空機が使用可能な地域のシティには空軍が必ず存在するだろう。

●陸軍

私設軍の中核。各シティごとにさまざまな用兵があるが、通常はホバータンク、コンバットシェル、サイボーグを中心とした歩兵などで構成されている。

●海軍

特にシーレーンの防衛に力を入れているシティもあるが、この時代、海域の防衛は昔ほど重要と見なされていない。主力は沿岸警備用のホバークラフト、ガンボート、駆逐艦。目立たないが、潜水艦も配備されている。

●空軍

地磁気の乱れと異常気象によって航空兵器は使える地域が限られていた。ここ数年は自然環境は回復しつつあり、空軍の行動範囲も広くなったが、大気汚染の懸念と企業の経営難などの問題から、それほど戦力は拡充していない。基本的に地上支援のための軍で、主力は攻撃ヘリ、亜音速攻撃機(とりわけVTOL、STOL)、輸送機などである。

タウンの公安機構
自警団以外の組織はかつてメガ=シティにあったものだが、60年代に入ってシティの治安がよくなったために仕事を失い、イミグラントと共に郊外に流出した。

●宙軍

私設軍として存在する宙軍は姿を消している。各シティ宙軍の主力は月面異変時にことごとく壊滅させられ、生き残った装備やスタッフは新設された国際防衛組織"スペーシー"に統合された。スペーシーはこの時代にあって唯一、企業でなく地球市民の財産と生命を守るための軍隊である。

■シティの犯罪とモラル

シティでの犯罪に限っていうなら、貧民層の多くが郊外に出ていったため、発生率はかなり下がった。ただし、タウンと抗争状態にあるのは確かで、それを要因とするテロは少なくない。

犯罪に対する刑罰は決して軽くはない。法の及ぶ範囲はメガ＝シティの中だけだが、違法行為をして公安機関に見つかったのなら、罰せられる可能性はある。

交通違反や窃盗、スリ、ケンカや軽度のハッキングなどは軽犯罪に分類され、罰金を支払うことで刑の執行に代えられる。

強盗、傷害、悪質でない殺人、おおかたのハッキング、重大な密輸犯罪は中犯罪であり、莫大な罰金か3年以上の懲役が刑のうちわけだ。

重犯罪に分類されるのは、要人の殺害、汚職、悪質な殺人、政治犯罪、重大なハッキング、木製品／動物などの密猟者を含む自然破壊犯罪、スパイ行為などだ。こうした重犯罪者は精神修正刑（洗脳）か、シティからの追放刑、もしくは死刑を言い渡される。

追放刑はシティから追放される刑罰で、再びシティに入ろうとするとポリスや賞金稼ぎなどに射殺される。が、そうなったらタウンに行けばいいだけの話で、今では有名無実の極刑である。

■メガ＝シティの生活

タウンに比べれば、メガ＝シティ住民は貧富の差が激しいといえる。ただし、もっとも貧しい者でさえ、タウン住民よりよい暮らしをしている。20世紀の視点からいえば、上流～中流レベルの暮らしは保証されている。本当の意味での貧民はいない。貧富の差が大きく見えるのは、シティの中心に近いところに住む上流市民が途方もなくぜいたくな暮らしをしているからである。

建築物は障害がなければ、昔と変わりないビルとか住宅である。土地の少ない場所では地下街や超超高層ビル、そのほかさまざまな科学技術を駆使した建築や都市設計がなされている。

また、汚染が激しかったり、なんらかの外敵が存在する所、特殊な環境下にある所などでは土地／地域ごとの工夫が凝らされる。

●住宅

60年代の大きな変化としては、移民ブームでメガ＝シティ人口が減ったために、新興住宅地では各家の敷地面積が大きく取られるようになった。そして、すべての人が快適な住宅に住んでいる。

全家屋にはホームAIが設置され、セキュリティと室内環境を常時管理している。電気／ガス／水道／通信回線などは一括された共同ケーブルを通じて供給され、下水も同様である。このケーブルは20～21世紀に盛んにつくられたものだ。

ネットワークの恩恵は家庭端末機で受けられるだろう。電子情報メディア、映像／音楽娯楽はすべてネットワークから受け取ることができ、さらに電話のようにこちらからの通信にも使えるようになっている。

●音楽

音楽は一番身近な娯楽であり、文化だろう。通常のオーディオもあるし、ジャック＝イン端子があれば、脳で直接音声情報を受取り、よりダイレクトに音楽を楽しむことができる。

コンサートは昔通り公会堂やライブハウスでおこなわれるが、アーティストが望むなら宇宙空間などの変わった場所でもライブはできる。

親しまれている音楽ジャンルは、中流街ではアイドル系やポップス／ロックが、上流階級では民族音楽やクラシックが好まれる傾向にある。

●食生活

かつては月面やスペースコロニーなどで生産された食糧も流通していたが、今は望むべくもない。地上で自給自足せざるを得ない状況だが、バイオテクノロジーの進歩で食糧の大量生産ができるようになった。自然環境も回復しつつあるので、将来はさらに楽になるだろう。

シティの工場では、肉や海産物の代替品として合成タンパクが、またはバクテリアが大

量生成する有機物を加工して食糧が作られる。これは"スコップ"と呼ばれ、昔ながらの食材そっくりに加工できるため、主食となっている。

この他、遺伝子改良された動物の飼育や植物の栽培もおこなわれている。現在の技術なら、それほど苦もなく大量生産できるのだが、スコップが普及しているためか、中流市民はふだん口にしない。無意味に高価で、ぜいたくを好む上流市民だけに提供されているのが現状だ。

食習慣について、昔は地方ごとにさまざまだったが、メガ=シティ体制時代に近隣の住民が集まってきたため、(料理の指向は地域ごとにあれど)おおむねバラエティに富んだ料理が楽しめるようになったようだ。

一日3食の食事をとるのが一般的だが、宗教的理由で2食あるいは4食以上に分けて食事をしたり、断食する者もいる。

また、内臓をサイバー化したサイボーグのなかには、特有のペースト状流動食を、本人の意志にかかわらず医薬品のように規則正しく摂取しなくてはならない者もいる。

●ファッション

ファッションはその時代の文化や個人の姿勢を克明にアピールする。MHワールドにおいては、服でその人の方向性が理解できるようだ。

上流階級の者は昔ながらのトラディショナル/オーソドックスな服装を好み、ファッションサイバーや派手なアクセサリーを嫌う。服の素材にこだわり、できれば高価で着心地のよい天然シルクやコットンを入手しようとする。

中流市民は機能を重視したファッションを好む。服にはあまり気を使おうとしない。合成素材のフォーマル/カジュアルウェアが彼らのユニフォームであり、若者だけがその時々の流行を追うという感じだ。

●娯楽施設

自然が破壊され、動植物が激減した現在、水族館や動物園はいまや研究所のようなものとなり、一般人は入ることはできない。

プラネタリウムや映画館、遊園地、巨大プールそのほか科学技術によってつくられた娯楽施設は昔と変わりない。

やや変わったのは、遊園地や映画館だ。遊園地やゲームセンターで人気が高いのは、VRシステムを応用したゲームマシンだろう。映画館のような大規模な映像設備が導入できるホールでは、3D映画を見ることができる。

だが、どんな娯楽施設もサイバースペース内のアミューズメントパークにはかなわない。脳に直接入ってくる鮮烈な刺激は他の何にも勝るのだ。

●建築

普通は今とほとんどかわりない高層ビルだが、土地の少ない所では地下街や構造に工夫を凝らした超高層ビルや地下施設、汚染の激しい所では、細菌に耐えうる生体建材などが利用されている。

●通貨

国際通貨はワールドダラー(1W$=100円位)になっているが、各メガ=シティは各々昔ながらの単位を使っている。(北米の3シティはアメリカ・ドルを使用)

原則として貨幣は廃止され、全てオンライン化されているのだが、(アクセスファイバー、カードを利用)タウンあたりではいまだに古貨も流通している。こうした所では金塊、電子部品、ドラッグのアンプル、株券なども通貨として通用している状況だ。

●木製品・小動物

これらはこの時代、贅沢品である。特に汚染されていない小動物は非常に高価で、木製家具などもスペースコロニーで大木を育てるのが困難なため、同じく高価だ。ここ数年でケナフなどの一年草によるパルプ作りが発達し、紙の値段はかなり旧に復した。

●街の印象

シティ中央ブロックには最新技術の粋であるハイテックビル群が林立し、中央ブロックからはなれた地域ほど旧式の建物が多くなる、というのがほとんどのメガ=シティの建築構造だ。街路樹や、公園の樹木はほとんどが作り物で自然の草木はあまり存在しなかったが、治安のよい地域では、本物の草木が植えられ、花を咲かせている。その一方で、汚染が進んでいて酸素マスク、酸の雨よけの防水雨具などが手放せない区域も残っている。

またサイバー技術とコンピューター操作の関係から首からいくつもコードを垂らしている者や機械の手足を持つ者をよく見かける。

北米大陸

かつて世界を二分した大国さえ、カタストロフの洗礼を逃れることはできなかった。やがて、その地には3つの巨大都市が生まれた。"トライスター"。それが現在の北米の支配者である。

現在の北米大陸

■北米の情勢

20世紀、地球上でもっとも栄えた北米地域は、22世紀の中葉においてはその影響力が減じたといってよいだろう。人口の激減。世界一を誇った農業の衰退。そして合衆国建国以来の理念である自己武装による自力救済の理念の破綻——要するに人口より多い銃器を使った殺し合い——による地域社会レベルでの崩壊による混乱。その他数え上げたらきりがないくらい多数の理由により、世界の盟主の座を明け渡すことになったのである。

それでも2150年頃には、ニューヨーク、ワシントンを中心とした"ネオ=アップル"。旧カリフォルニアのロスアンゼルス及びサンフランシスコを中心とした"サン=アンジェルス"。テキサスからルイジアナまでの沿岸部に建設された"テキサナ"の3つのメガ=シティにおおよそまとめ上げられ、急速な巻き返しを見せた。

その象徴が2158年に3つのメガ=シティにより設立された連邦政府"UMA(アメリカ・メガ=シティ連合)"通称"トライスター"である。"旧アメリカ合衆国の理念の復活"を旗印としたこの連合体は、今はなくなってしまった、リオ=ブエノス大学の政治学者エンリケ・フェルナンデス博士の表現を借りるなら3つの頭が別の方向に進もうとしている、いずれお互いがかみ殺しあうだろうという状況にある。

実際、立法、行政、司法、軍事のいずれも「自治」の名のもとに高度な自立性を保持している——要するにまとまりを見せていない——し、その権限を譲り合う様子も見せていない。それどころか仮の首都をどこにするかという議論すら結論が出ていないというのが現実である。

その象徴的な出来事が、2159年7月に行われた"フォートネーブル攻略作戦"である。これは3都市によるフォートネーブル包囲作戦であったが、準備不足による補給の失敗と、三都市軍の司令官同士の反目により、軍事行動が停滞。Bクラスハンターであるドロシー・ヒューズとその三人の部下の主導による"虹を越えて作戦(オペレーション・オーバー・ザ・レインボー)"により全軍の80%を超える損耗を受け、"惨敗というのはもう少しましな状況"(テキサナ守備軍リチャード・タウンゼント軍曹)と酷評される記録的な惨敗を喫した。

フォートネーブル攻略作戦

2159年UMA連合政府は、課税と服従を求めてフォートネーブルを経済封鎖した。しかし、ハンターたちによる物資輸送が功を奏し、経済封鎖の実効がないことが判明。責任の所在を巡って議論が交わされた後、"全ての元凶"たるフォートネーブルに対して、直接的な軍事行動をおこなった。

結論からいえば、その初動の段階で作戦の失敗は決定していた。3都市の間で、勝利条件と撤兵の規定が明確にされないまま作戦がおこなわれたからである。3都市は"ヴェトナムでの敗北以来の無謀な軍事的冒険"をなし崩し的におこなった。それに対してフォートネーブル側も、決して一枚岩ではなかった。それでも純軍事的な劣性と、防衛的危機意識がかろうじて組織の崩壊を防いだのだった。

"オーバー・ザ・レインボー"作戦は、連合軍の撤兵のきっかけではあっても主たる原因ではなかったのである。とはいえ、偽データにより敵軍を月面からのマスドライバーによる爆撃ポイントに誘導し、一時的とはいえ敵軍の40%以上の部隊を無力化した手腕は、連合軍司令官J・ガーランドの「ここはカンサスじゃない!」のセリフとともに、ドロシー・ヒューズの名を高からしめた。

North America

栄光と繁栄にあふれた新大陸は引き裂かれ残された人々は明日への希望を求めていた



■メガ＝シティ
01：ネオ＝アップル
02：サン＝アンジェルス
03：テキサナ

■タウン
04：フォートネーブル
05：ブルーウォーター
06：ブラスホーン
07：アムネジア
08：グレートマーシー
09：ポイント841

■デンジャーゾーン
10：ホワイト・アリゲーターズ・スワンプ
11：ロッキー山脈
12：ノーザンテリトリー
13：ロケットボーイズ・キャンプ

■トレジャーハンティングスポット
14：イーストコースト
15：五大湖周辺
16：ワシントン州
17：ラスベガス

皮肉なことに、軍事的損失による他地域からの侵略を防止するという点で3都市の利害が一致。現在は“過去最高の結束を保持している、即ちお互いの足を引っ張り合ってはいない”という状況であり、連邦主義者(フェデラリスト)の発言力が増している。

また、勝者となったフォートネーブルも勝利の美酒になど酔っているひまは、与えられなかった。3都市の軍事力の低下により、その周辺部の治安が悪化。結果として内陸部にあるフォートネーブルまでの交通が遮断されがちになったからである。

それでも、彼らはくじけてはいない。主要産業ともいえるハンターにとっては仕事の口が増えたことになるからである。今日も彼らは水素タービンの音を響かせて、護衛に、あるいはバンデットとのネゴシエーションに旅立っている。

■軍事バランス

軍隊の維持で一番、金がかかるのは人件費である。そのため22世紀のこの時代はどこのアーミーでも差こそあれ、できうる限り、兵器の自動化を行っている。

しかし完全自動兵器は磁気の影響や稼働率の面で問題を残しており、半自動型もまた問題を残している。結果として、実際の自動化は戦闘において特に損失の多い機甲部隊(タンク、ホバータンクなど)の半自動化、偵察部隊の自動化程度に限られている。機甲部隊の1分隊は1名のコマンダーの搭乗するコマンドタンクとそれに制御される4〜6両の無人タンクで編成される。

こうした自動化のおかげで、各アーミーの兵員数は2000〜4000人程度に押さえられているが、いくら装備が最新でも紛争時にはこの程度の兵力では戦線を維持できない。特に歩兵の不足は傭兵によってまかなわれているのが現実だ。

北米3大都市またはその支配企業同士は表だった対立はしていないが、共存していくつもりもなかったために、それぞれ他シティを出し抜こうと特徴ある戦略・戦術体系を編み出してきた。

UMAの設立とフォートネーブル攻略の失敗により、統一的な軍事戦略の必要性を説く人々もあらわれているものの、現実的な影響力は乏しい。ただし、このままの関係が続けば彼らのような“フェデラリスト”の発言力がますます強くなると予想されている。

■都市間の交通

2160年現在、都市間の交通は過去10年間の内で最悪と言われる状況にある。これは“フォートネーブル攻略作戦”による3都市の軍事力の低下によるものだ。

内陸部では、一部復活したハイウエイに、ふたたびバンデットやミュータントが襲い来るようになったし、海上交通はバッカニアーズと呼ばれる海賊により脅威を受けることとなった。北米において、ハンターの社会的な地位と死傷率が現在ほど向上した時代は過去にないといえる。それでも、ハンターたちの文字通り命がけの健闘により、物資の流通は致命的な段階には至っていない。

空の交通では飛行船の発達による空中商船団が発達した。しかし、低速で低空を移動する空中商船団は、古い極東の表現を借りれば「カモがネギを背負ってやってくる」ようなものであった。そのため、飛行護衛艦や飛行空母などが作られ、“ロケットボーイズ”と呼ばれる空賊に対抗している。

■デンジャーゾーン

●ホワイト・アリゲーターズ・スワンプ

かつて、リゾート地として名をはせたフロリダ一帯からミシシッピー河中流域は、現在“白いワニの沼(ホワイト・アリゲーターズ・スワンプ)”と呼ばれている。ここはミュータント化した爬虫類の天国となっており、隣接するテキサナの脅威となっている。

2154年には大量発生したミュータント爬虫類が警戒ラインを越えてテキサナに侵入。1000名を越える死傷者を出した。

また、フロリダ近郊の海域には、体長10メートルを超す巨大な人食いザメの出現がたびたび報告されている。

●ロッキー山脈

北米大陸の屋根。ロッキー山脈は、起伏に富んだ地形や、通行可能なルートが限定されるなどの地理的要因によって、現在でも山賊の根城となっている。

また、同様の理由によりミュータントも多く生存している。彼らは餌となる動物の少ない山地で、外部から餌がやってくるのを、文字どおり腹を空かして待っている。

なかでも“ビッグフット”と呼ばれる二足歩

行型の狼に似たミュータントは「人間以上」とも言われる高い知性をみせ、たびたび人間の裏をかいて被害を与え続けている。

2155年。サン＝アンジェルスとテキサナによる、合同の掃討作戦が行われたが十分な成果は上がっていない。

●ノーザンテリトリー

旧カナダ国境付近には、旧ネイティブアメリカンや各都市の生き残りの人々が点在し、独自の勢力圏を作っている。この地域を“北の領域”と呼んでいる。

人口密度は極めて薄く、基本的に荒れ果てた大地に生き延びた野生動物を狩猟して生活する狩猟騎馬民族的な生活をしている。したがって、生産力はないに等しいのだが、荒野に点在する生まれついての戦上たちは敵にまわすと極めて手ごわい存在になる。

ことに、磁気嵐などで電子兵装が使えないタイミングで彼らと戦闘をすることは死を意味する。

なお、ノーザンテリトリーの部族を何らかの事情で離脱せざるを得なかった者は、比較的ハンターになりがちである。

●ロケットボーイス・キャンプ

ペンシルバニアの山岳地帯には、ネオ＝アップルとサン＝アンジェルスの間を行き来する飛行船団を狙う“ロケットボーイズ”と呼ばれる空の海賊が出没する。彼らは、ミサイルに使われていた個体ロケット燃料を、金属パイプに詰めた原始的なロケットを使い、空中の獲物を狩るのだ。

2155年の段階では被害率が20%を越え、空中輸送ルート存続の危機だったが、2156年2月9日にCクラスハンター、ウィスター・アップルストーンが空輸船を意図的に鹵獲させ、敵が密集したところでヘリウムの変わりに水素ガスが詰まった飛行船を爆破。ロケットボーイズたちに甚大な被害を与えた。

現在、以前ほどの勢いはなくなったがそれでもロケットボーイズの脅威はなくなってはいない。一説によれば、テキサナは影から彼らを援助しているという。

■トレジャーハンティングスポット

●イーストコースト

北はプリンスエドワード島から南はフィラデルフィアに至るまで、東海岸は遺跡の宝庫である。ことにボストンの付近は失われた文献などが、まだ多数眠っているといわれ、ハンターたちの聖地とさえ言える。

もっとも、この付近はミュータントの集落があり非常に危険な場所でもある。ある集落ではその地域の住民が全員人間に擬態した、半人半魚のミュータントだったという報告もある。ただし、この事件には物的な証拠に乏しく、ハンターの間に生まれた伝説ではないかという説が有力である。

●五大湖周辺

シカゴ、デトロイトなど、かつて五大湖の周辺に栄えた都市は、現在巨大な廃墟になっている。全米でも、この地域がもっとも凄惨な住民同士の殺し合いが発生たのである。ことに、貿易センタービルに核ミサイルを打ち込まれたシカゴの被害は大きく。かつて、ニューヨークを越える摩天楼を誇った大都市の面影は今はない。

それでもかつての大工業地帯に眠る遺品を狙ってハンターたちはやってくるのである。

●ワシントン州

かつての合衆国太平洋岸カナダ国境付近にあたる旧ワシントン州地域は、貿易とゲーム出版によって栄えた都市であった。

この地域には、たびたび強酸性のスモッグが発生するようになったため、地域ごと放棄された。

そのため、比較的良好な遺跡が残されているが、日々劣化する危険があるため、天気図を片手にハンターたちがたびたび訪れている。

●ラスベガス

かつての、ギャンブルとエンターテインメントの街は、電力と水を供給していたダムの決壊により廃墟と化した。それでも、ここは重要な内陸の中継地点であり、少ないながらも住民が住んでいる。

昼は摂氏40度、夜はマイナス10度にもなるきつい自然を、遺物と交換するために食物と水を運ぶハンターも少なくない。

ネオ=アップル

かつてのアメリカ合衆国の中心だったニューヨークからワシントンにかけて作られたメガ=シティ。そして現在、北米でもっとも危険な都市。それが、ネオ=アップルである。

禁断の実を呼び名とする背徳の都

■ネオ=アップル概要

公式名称：東海岸共同機構

中央ブロック所在地：ニューヨークエリア

都市機能中枢：シティの中央に設置された複合AI“アカデミア”は最高意志決定機関として認識されている。1000基のAIでできたアカデミアはかなり優秀な機能を持ち、AIとしては理想の形とされる。古いAIを外し、新しいAIの組み込みを続ければ、全体(複合AI)としては永遠に旧式化することがないからだ。

●支配企業

シンクレア財団(重工業、エネルギー)

財団形式を取っているが、もとは150の中小企業の集合体。あらゆる方面に強いが、反面結束力に欠ける。50年代には北米一の力を持っていたが、シンクレアが主導していた宇宙開発計画が月面の異変によって頓挫し、一時は弱体化した。現在は建て直しがなされている。

グローバル・メディア・テック(マスコミ、電子)

GMTと略される。ネットをはじめ、あらゆるマスコミ/メディアを一手に担う情報通信企業。旧米政府の公的機関もいくつか吸収した経緯から、お役所的な堅い体質を残している。

●公安組織

グローバル・ガード(ポリス、AHP、CBI)

ネオ=アップルと言えばバルキリーチームの活躍が注目されがちだが、こちらのCBIもある意味で有名である。捜査課だが諜報部としての能力も高く、むしろ産業スパイとして暗躍することが多い。

バルキリー警備(SWAT)

実働部隊のメンバーがすべて女性という珍しいセクション。とかく話題が先行しがちだが、SWATとしての能力も装備もトップレベルである。バルキリーはカリスマ的存在だが、入隊審査は非常に厳しい。

●軍組織

シンクレア常備軍

北米で最大規模のアーミーだったが、現在も規模はそれほど縮小されていない。ただし人件費を削減するため、極限まで自動化が進められている。ただし特殊部隊のSGB(スーパーグリーンベレー)だけは健在で、その歴史を汚すことなく活動を続けている。

●シティ範囲と特色

範囲は旧ニューヨーク〜ワシントン間。東海岸は首都があった場所で、もともと人口密集地だった。巨大な廃墟の中心部に超近代都市が存在しているわけである。住民は他のシティを蔑む傾向にあった。

60年代に入っても、この巨大都市の様相や、人々の気質は変わっていない。移住ブームがあまり盛り上がらなかったため、シティ内にはまだ多くの人が住んでおり、ダウンタウンでは相変わらず犯罪やテロが多発しているのだ。

ネオ=アップルは、他の多くのシティと同じように月面異変やそれに伴うテロや恐慌、エクソダスの影響を受けたが、メガ=シティとしてそれほどは衰えなかった。郊外の人工森林を押さえることで食糧や資源を確保したためである。また軌道防衛について、テキサナと共同でスペーシー(の原型となる組織)を設立したことで、国際的プレゼンスを向上させた。

支配企業らしい“力による統治”というやり方で生き残ったわけだが、これによって行政府に反感を持つ者は確かに増えた。ネオ=アップルは10年前よりさらにメガ=シティらしい、そして北米一危険な都市として知られることとなった。

●自然環境

北米東部の気候は全般に寒く、年間で気温が20℃をこえる日はない。また、乾燥しており、気圧の変化が激しい。以前は環境汚染を起因とする毒性嵐が発生したが、今はそういうことはない。ただし、竜巻がよくシティやタウンを襲う。住みやすい地域とは言えないが、昔に比べればかなりましになった。

ネオ=アップルは宇宙開発を主眼に置いていたため、周辺

ネオ=アップル



ネオ=アップル解説

①シンクレア財団タワービル:財団のシンボルのようなもので、その周囲に多数の企業ビルが建てられている。
②GMTレドーム:GMT本社および関連施設群。通信企業らしく、本社ビルは巨大な椀状建築物である。
③バックボーン101:シティの中央を貫くハイウェイ。
④バルキリーオフィスビル:バルキリーチームの拠点。
⑤ダンフォース原発:都市機能AIによって管理されている。
⑥グローバルガード社:テロに備えてか、東西南北の4か所に拠点が分散している。そのうちのひとつ。
⑦光の女神:老朽化した自由の女神を建て直したもの。マイクロウェーブ受信機能も付与されているが、現在は使われていない。
⑧ニューケネディ空港:亜機動シャトルの宇宙港でもある。

のテラフォーミングは遅まきながらおこなわれた。自然環境は少しずつ回復しつつあるが、特に五大湖周辺の汚染がひどいため、まだまだ人の住める範囲は狭い。あったとしても、たいていアーミーによって監視されているようである。

●タウンの状況

エクソダス初期の混乱を観察して教訓を得たネオ=アップル行政府は、イミグラントの動向を見ながら、慎重にテラフォーミングをおこなっている。つまり人工森林の増殖をコントロールし、イミグラントに明け渡さないようにアーミーが守る、という具合である。

したがって、東部に有力なタウンはまだない。勇気のある者だけが郊外に小規模のタウンを形成し、ネオ=アップルに対抗する準備を進めているという状態である。タウン運営にどうしても必要なエネルギーや物資などは非合法手段でネオ=アップルからいただくか、より遠い他のシティから調達している。また、東部のタウンは環境が完全回復した場所に建設されたわけではないので、NBC汚染から身を守る酸素マスクや耐酸マントなどが手放せない町もある。

加えて説明しておく。ネオ=アップル外周部を広く囲む廃墟には以前から難民/バンデット/テロリスト/ゲリラが数多く潜んでいたが、この状況は現在も変わっていない。つまり、人口は他シティほど広範囲に流出していないのである。実は東部のタウン群形成が遅れているのは、ネオ=アップル住民の気質にも原因がある。メガ=シティは中流以下の市民にとって住みにくい場所だが、それでも郊外より便利……多くの人々はそう考えた。おまけに人工森林がアーミーによってしっかりガードされているのであれば、なかなか移住もできない。

だが、西部や南部では移民が盛んなので、東部も他のタウンから援助を受けられるようになった。今は冬の時代だが、やがて状況は変わるはずである。

サン＝アンジェルス

北米西海岸を中心とした北米でもっとも勢いのあるメガ＝シティ。それがサン＝アンジェルスである。テラフォーミングとバイオテクロノジーの技術は、他の追随を許さない。

そこは堕ちたる天使の守護する都市

■サン＝アンジェルス

公式名称：太平洋沿岸連合都市

中央ブロック所在地：サンフランシスコ・エリア

都市機能中枢：50年代は3基のコンピュータによって都市機能が管理されていたが、これらの後を継いだのが対話型の3基のAI“シンディ”“ヤスミン”“クローディア”である。意思の異なる数基の思考回路が互いにサポートし合うというコンセプトは同じで、必ずしも円滑ではないが、フレキシブルな結論が出せる決定機関として期待されている。サン＝アンジェルスのVIPは宗教や格式を嫌う傾向にある。

●支配企業

カーマイクル・バイオテック（食品、生体工学）

バイオテクでは他の追随を許さず、サン＝アンジェルス第一の複合企業体として有名。現在はサイバーパーツなど生体工学部門が主幹産業である。宇宙開発に熱心でなく、月面異変時に受けた経済的／人的損失も軽微だった。

ドリーム・ドミナンツ（電子、エネルギー）

サンノゼに本社を置き、ネットワーク、ハードウェア、エネルギー面に強い企業である。タウンが欲しがるネットとエネルギーを押さえているため、対外的な力は意外と強い。

アヤサカ製薬（薬品、非金属）

カーマイクルの一部門と他シティの支配企業の薬品部門が合併してできた新進企業。実はカーマイクルのテラフォーミング技術を他シティに輸出し、他シティのテラフォーミング技術を輸入する窓口のような役割も果たしている。

●公安組織

バートン警備機構（ポリス、CBI、SWAT）

月面帰りのハンターとして有名なT・バートンを社長に迎え、再編成された綜合警備会社。ネット犯罪以外のすべての犯罪に対処できる。特にエアポリスの活躍が有名。

DDネットサービス（AHP）

ネットのメンテナンスをおこなう会社だが、業務の大部分は犯罪捜査。多くの捜査官を抱えている。

●軍組織

カーマイクル・アーミー

砂漠に対応した装備を持つ私設軍だったが、状況は一変した。現在はジャングル戦を想定した部隊（サイボーグ、コンバットシェル、インセクターなど）に改変されている。

コブラコープス

莫大な軍事費はカーマイクル社だけでまかなえなくなったので、DDとアヤサカが空軍と海軍を支援部隊として縮小／再編し、管理している。

●シティ範囲と特色

範囲は北米西海岸の旧サンフランシスコ市からロサンゼルス市周辺まで。人口が減少しつつあるので、シティは拡大せず、市街再開発が進められている。

自然環境が劣悪だったころ、サン＝アンジェルスの建築物の表面には生体建材が使用されていた。昆虫の繭のような素材は、建物の腐食を防ぎ、自己増殖するというものだったが、今では使用されていない。懐古主義者たちの間では、これら生体建築物を保存する運動が盛んである。

サン＝アンジェルスの大きな特色としては、やはりバイオテクノロジー中心の街であることが挙げられる。50年代に立案された“フェニックス計画”は地球再生計画の総称で、具体的には大気浄化設備の開発、人工森林や環境浄化生物の研究、高等生物のクローニング、人体の環境適応改造など多くのプロジェクトが公式／非公式に推進されてきた。各地でのテラフォーミングが成功し、宇宙進出への道が（月面の異変によって）閉ざされた今、バイオテク分野の企業の功績は評価され、急成長しつつある。古株のカーマイクルと、新たに支配企業に昇格したアヤサカは北米における代表格であり、サン＝アンジェルスも北米でもっとも勢いのあるシティとして注目されている。

●自然環境

自然環境の回復に成功したが、元通りになったわけでもない。気候はひとことで言えば高温多湿で、メガ＝シティ内には

San Angelce



サン=アンジェルス解説

①カーマイクル・アーコロジー：カーマイクル本社および関連施設群。食糧／薬品生産プラントが大部分。
②アヤサカ製薬ビル：シティ内における拠点。規模は小さい。軌道上にも居住／生産ステーションを持っているという。
③DDエレベーター：生体建材によって際限なく成長するDD本社ビル。軌道エレベーターのように見えることから名付けられた。
④ハイ・コースト：沿岸沿いに走る幹線路の俗称。
⑤コブラコープス・ベース：海軍／空軍の基地。
⑥ニューヘブン・パーク：バイオテクノロジーを駆使して作り上げられた巨大な公園。人工の森である。

連日雨が降り続き、その周辺には遺伝子工学で造り出されたジャングルが生い茂っている。サン=アンジェルスは優れたテラフォーミング技術を有しているが、それをもってしても、一度破壊された環境を取り戻すのは不可能だったということである。シティ周辺で何度も繰り返されたテラフォーミング実験が、今日の環境に影響を及ぼしたともいわれる。

ともかくもサン=アンジェルスの人々は、ジメジメしていることを除けば、10年前のように酸性雨や有毒細菌霧に悩まされることはなくなった。

シティ周辺部よりさらに外側、西部から中部までの地域には人工の緑が増殖しつつある。もちろん大部分は荒野だし、月面から落下してくる岩石によってできた巨大なクレーターもいくつか存在する。軌道の防衛が整いつつあるので、クレーターはこれ以上増えることはない。いずれは人工森の範囲が広がり、それに沿って人々の生活圏も広がっていくだろう。

●タウンの状況

郊外に健全な環境が回復しつつあることを知った人々は、大挙して移民を開始し、多くのタウンを築いた。

サン=アンジェルスは以前から環境改善に熱心であり、人工の生態系が特定地域に根づけば、それが周囲に増殖していくことも知っていた。なるべく人の手が入らない方がよいのだが、広大な地域を監視することは不可能であり、イミグラントによるタウンができるのを止めることはできなかった。

人工森は天然のそれよりはるかに早いスピードで成長する。一度作られたタウンは人が住み続ける限りは快適に保たれるが、放棄されるとジャングルに飲み込まれてしまう。この地域のイミグラントの多くは、遊牧民のように移動を続けている。

行政府のタウンに対する姿勢は、他のシティと同じく冷たいものだが、テラフォーミング計画をリードしただけあって、やや寛容にも見える。彼らはイミグラントとの対立を続けながらも、周辺地域のテラフォーミングを今も続行中である。

テキサナ

旧時代、宇宙への窓口となっていたヒューストンを中心としたメガ＝シティ。現在もその姿勢は変わらず、宇宙への突破口となりうる可能性を秘めた都市。それがテキサナなのだ。

この都市では力こそが正義だ

■テキサナ概要

公式名称：南部開発企業体

中央ブロック所在地：ヒューストンエリア

都市機能中枢：スーパーAI“アークエンジェル”が設置されている。都市機能AIとしては旧式化したが、行政府は都市運営を機械に頼るのをやめつつある。メガ＝シティとしてはもともと人口が少な目だったところに移民ブームでさらに人が減り、AIの負担もかなり軽くなった。

●支配企業

トライクロン（電子、金属）

スペースコロニーの建設など宇宙開発産業を主幹としていたため、月面異変でもっともダメージを受けた。かなり弱体化してしまったが、トライクロン倒産はメガ＝シティ崩壊のきっかけになりかねないため、他の2社は援助をしている。

テクノニクス（マスコミ、電子）

ネットワーク産業を中心とする企業体。テキサナの企業はどれも規模は大きいとは言えず、60年代を迎えた今、密接な協力体制を取っている。

オムニカ（エネルギー、重工業）

正式にはオムニカ・インターナショナル。重工業中心で、テキサナではもっとも有力である。最近はタウンへのエネルギー供給も積極的に行っているようである。

●公安組織

HSS（ポリス、CBI、SWAT）

ヒューストン・セキュリティ・サービス。ポリスロボットの出来のよさに定評があり、最近ではCBIの捜査官も自動化が進んでいる。このアンドロイド捜査官は都市機能AIが直接コントロールしており、犯罪検挙率も高いという。

ルイジアナ情報センター（AHP）

単に悪意を込めて、“センター”と呼ばれることが多い。テキサナではネット犯罪には特に重い罰が下される。ハッカーが逮捕されず、射殺されてしまうケースも多い。

●軍組織

テキサナシティ守備軍

規模は北米3シティ中最小だが、ヘリボーンによる作戦を得意とする。屈強なサイボーグによって編成された海兵隊もテキサナのアーミーの名物で、南米を警戒する意味で沿岸警備隊も数がそろっている。

●シティ範囲と特色

範囲は旧ニューオリンズからヒューストンまでの海岸沿い。旧テキサス州とルイジアナ州をまたいで建設されたため、テキサナ（TEX－ANA）と呼ばれるようになった。

もともとこのあたりの人々は開拓精神にあふれており、行政府は新たなフロンティアとして宇宙を目指していた。宇宙開発一本槍だったと言ってよく、そのために月面異変時とそれに続く大規模テロ活動により、テキサナは大ダメージを受けてしまった。

シティ内は一時的に無政府状態となり、ダウンタウンの住民の多くが危険から逃れるために郊外へ避難していった。つまり、テキサナにおけるイミグラントは自らの意志でなく、難民として移住せざるを得なかったのである。その後、行政府はテキサナを建て直したが、その時にはごく自然な形でシティとタウンの共存関係ができあがっていた。

またシティ混乱時、支配企業傘下の中小企業もタウンに移転していったため、テキサナ支配企業の業績は回復しておらず、3社合併の噂すらある。

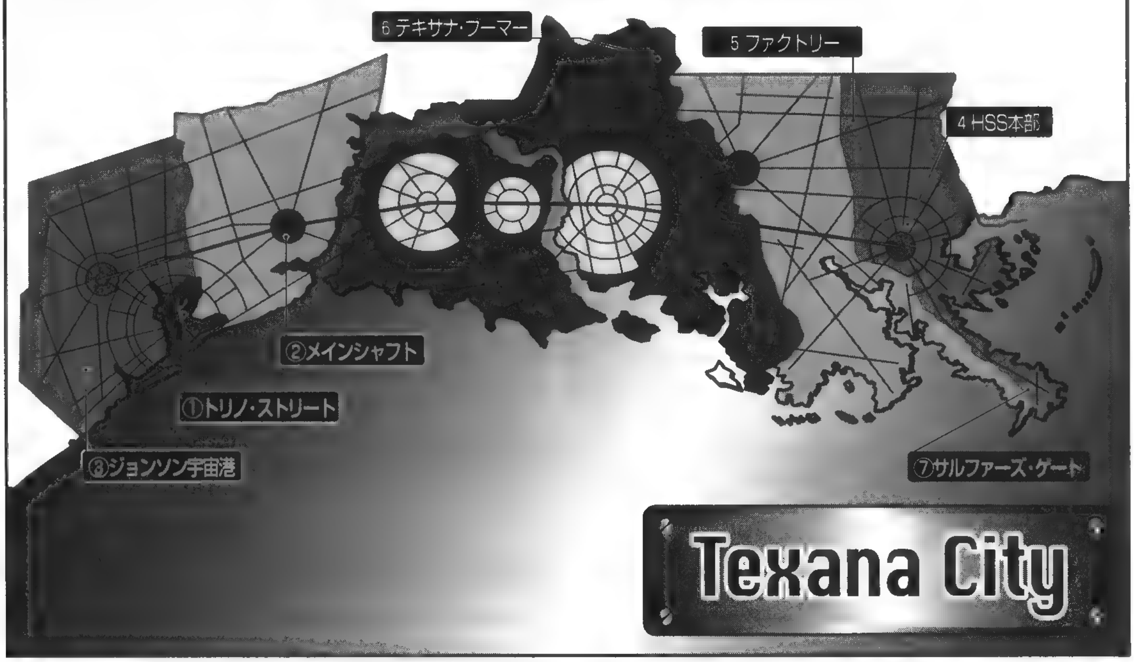
シティとタウンの関係は北米の他のシティよりは良好だが、それは現在、支配企業のパワーが低下しているからに過ぎない。テキサナが以前の力を取り戻せば、この共存体制は変化すると思われる。

ちなみにテキサナは軌道における防衛、つまりスペーシーに技術や資金を供与している。国際貢献によって他シティから信頼され、発言力を大きくしつつあるのだ。これがテキサナの将来を開くカギだろう。

テキサナ

テキサナ解説

①トリノ・ストリート：再編成されたテキサナ3社の本社ビルが立ち並ぶ。
②メインシャフト：シティ中央を横断する幹線道路。
③ジョンソン宇宙港：数年前まで振るっていたが、宇宙開発が中断されてからは、スペーシーが地上基地として借りている。現在は一般人立入禁止。
④HSS本部：総合警備機構であるHSSのビル。
⑤ファクトリー：大部分が地下施設。AHPであるルイジアナ情報センターの本部。脱獄不能とされる地下監獄が有名。
⑥テキサナ・ブーマー：超音波発振施設。ミュータント害虫を追い払う目的で建設されたものだが、効果はいまひとつ。
⑦サルファーズ・ゲート：メガ＝シティ完成を記念して岬に建てられたランドマーク。



自然環境

もともと汚染が少なく、他の地域に比べれば環境は良好である。気候は穏やかで四季もある。が、内陸部は大部分が荒野で住むには厳しい。

北米中部から南部にかけては、現在でもメタルストームやシムールという異常現象が発生するが、これは局地的かつ長期に渡る危機ではない。メタルストームは、銀色のイナゴの大群の襲撃である。メタルホッパーと呼ばれるこのミュータントは肉食で体長30cmにもなり、人間を襲う。鉄板なども貫通する恐ろしい生き物で、1年のうち数ヶ月だけ発生することが知られている。シムールは夏の期間に巻き起こる熱風で、こちらも人間を焼き殺すほどの脅威である。しかし、これらは事前に進路がわかるし、北米全体の環境が回復すれば根絶されるだろう。

周辺の環境改造について、テキサナ支配企業はテラフォーミング技術を持っていないし、研究も進んでいない。行政府はシティとスペーシーの存続に手一杯なのだ。周辺シティが環境改造計画に積極的なので任せている、というのが本音らしい。

タウンの状況

幸い環境はましな方なので、タウンは作れないこともない、という状況だった。実際、エクソダス期以前にも小さなタウンはそこかしこに存在していたのである。

南部においては“居住地を巨大都市に集中させる”メガ＝シティ体制が(一時的にせよ)崩壊すれば、移住が行われるきっかけとして十分だった。南部の人々はもともと開拓精神を持っていたし、世界的な移住ブームもそうした人々を奮起させる要因となった。

人工森林に守られた西部のタウンよりはるかに苦しいが、南部のイミグラントの中には、そんな不便かつ自由な生活を楽しんでいる者も多いようである。

テキサナとの関係がおおむね良好という背景もあって有力タウンもでき、イミグラントはさらに北米東部や中米方面へも進出しつつある。ただし、これはテキサナをも巻き込む新たな抗争の種になるかも知れない。

その他のメガ=シティ

メガ=シティは北米だけに存在しているわけではない。人類はカタストロフを乗り越え、再び繁栄を取り戻そうとしているのだ。このセクションでは、その中心となる世界各地のメガ=シティを紹介する。

世界に散らばる人類の砦

■ミレニアム東京

公式名称：日本列島再開発都市連合
中央ブロック所在地：東京ジオフロント(非公式)
都市機能中枢：複合AI“高天原(タカマガハラ)”
支配企業：アスカ技研(食品、薬品、生体工学)、猿紅財団(エネルギー、電子)、龍造院開発(宇宙開発、鉱業、金融)
公安組織：警視局(ポリス、CBT、MGP)、ALICE(CBI、SWAT)、極東電網監査局(AHP)、首都警察(RP)
軍組織：アスカ軍事顧問団、国際機動軍、天聞神宗第6海外布教部
自然環境／タウン：日本海海域および列島の日本海側はかなり汚染されている。カタストロフでは列島各地で火山の噴火と地震が多発し、森林なども相当な損害を受けたし、海底火山の噴火で海域も汚染されたのである。火山の大噴火などにより、空は浮遊する火山灰で覆われており、日光のさす日はほとんどなく、雨も多い。

テラフォーミングについて行政府があまり積極的でなかったため、人工森による回復はそれほどではない。しかし以前から、北海道、中部、近畿、四国、九州南部などにかなりの自然が残っており、環境保護区とされていた。移住を望む人々はここにタウンを形成しつつある。

保護区に人が入るのは本来なら許されることではない。しかし他のメガ=シティに足並みをそろえなかった行政府のやり方はまずかった。世界規模の移民ブームに背を押され、暴徒化したイミグラントは保護区に押し寄せ、無理矢理に占拠してしまったのである。こうして行政府は、武装ゲリラ化したイミグラントと激しい小競り合いを続けることとなった。

シティ範囲：ミレニアム“東京”と俗に呼ばれてはいるが、その実体は東京～京都／大阪～福岡までを超幹線で結んだ、複合メガ=シティである。ミニサイズのメガ=シティを交通路でつなげた連合都市は珍しくないが、シティの端から端までの長さについてはかなり大きい方だろう。形態的特徴として、特に東京ブロックは二層構造の都市景観を持つ。地下に建設されたジオフロント部と地上の旧市街部および東京湾人工島である。ジオフロントは大震災の教訓から学んで作られたものだ。

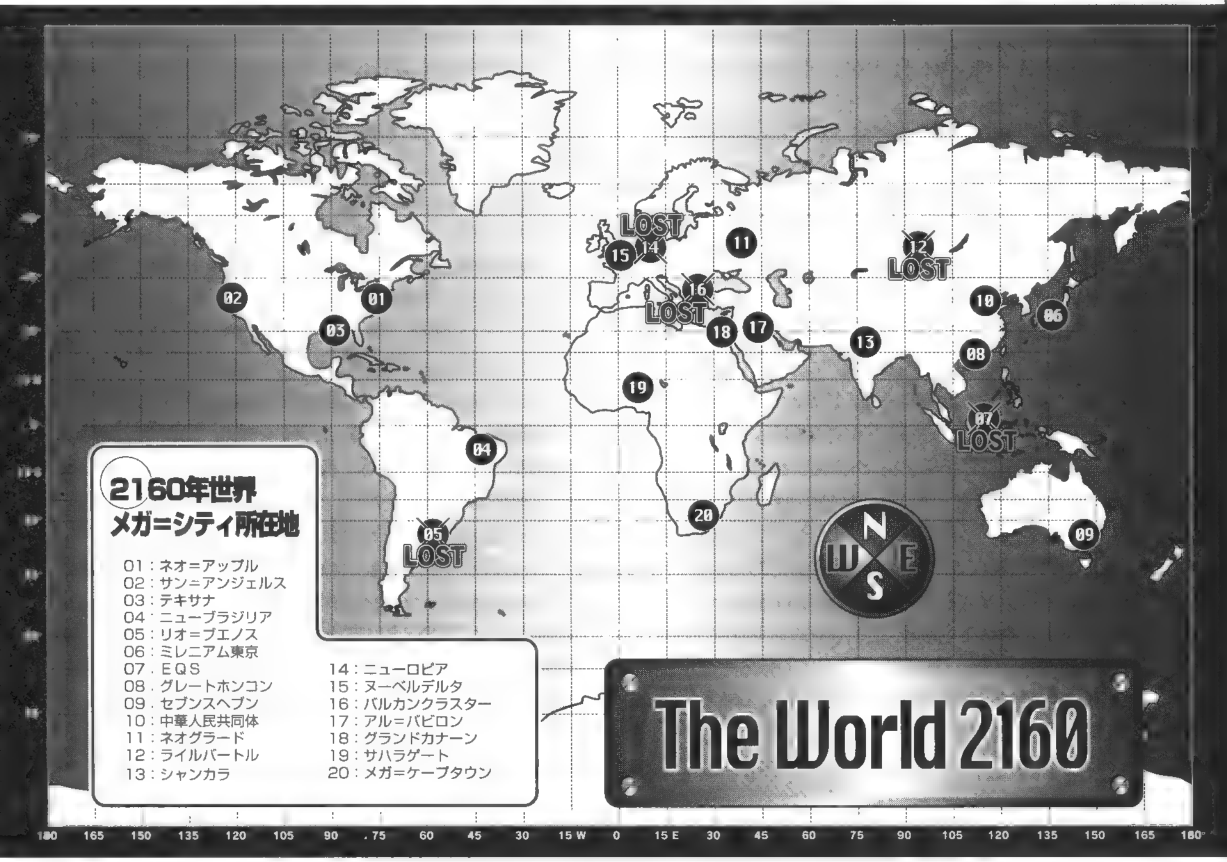
シティ特色：アジアでは相当に高い実力を持つシティである。近隣には同じく有力シティの中華人民共同体があるが、経済力なら引けは取らない。60年代におけるパワーは10年前に比べて落ちたが、月面の異変に端を発する経済再編成、世界規模テロなどにも何とか生き残った。

しかし危機を経験したVIPたちは何事にも消極的となり、地下都市に閉じこもりがちである。滅びてしまったアジアの中規模シティからの難民はミレニアム東京に受け入れられることはなく、列島各地に建設されたタウンに逃げ延びた。難民の中には元支配企業の幹部などもおり、これによってタウンの力が強化される結果となった。専門家によれば、ミレニアム東京が潰れ、タウン群によって新たなシティが形成される可能性すらあるという。

■ヌーベルデルタ

公式名称：大欧州メガ=シティ
中央ブロック所在地：センターグリニッジエリア(ロンドン)
都市機能中枢：スーパーAI“エリザベス”(総合AI)、スーパーAI“ボナパルト”(行政AI)
支配企業：グリフィス・インダストリア(重工業、金属)、バイオジェネシス(食品、生体工学、薬品)、アシュプール(電子、宇宙開発)、IGIC(経営コンサルティング、情報)
公安組織：総合公安局1課～4課(CBI、ポリス)、総合公安局5課“ヤード”(RP、SWAT)、自動警察機構(ポリス、RP)、ANG(AHP)
軍組織：ロイヤル・コマンドゥ、SAS、アシュプール・エトランジュ、聖十字騎士軍、RGEN
自然環境／タウン：南北大西洋およびスカンジナビアには超低気圧が存在していて、全般に寒い。ヨーロッパ全体は大気汚染、電磁波が常時発生しており、気流や海流も不安定で海域／空域ともに船舶／航空機の運航は難しい。そして酸性雨や毒性霧などがひどい。

人工森の増殖によって環境は確かに一時改善されたのだが、中部ヨーロッパに巨大な岩石が落下したことで、人々の努力は水泡に帰した。大陸部にはヌーベルデルタ以外にもいく



つかのメガ=シティと多くのタウンがあった。これらもほとんどが滅んでしまい、生き残った難民は西のヌーベルデルタか東のネオグラードに避難する、あるいは欧州から出ていった。

環境が悪いのでタウン群は形成されず、ヌーベルデルタとネオグラードはあまりに遠いため対立も協力もほとんどない。大陸部には不毛の荒野が広がり、落下した岩石から資源を回収しようとするハンターがうろついているくらいである。この荒野は住むには適さないが、資源が眠っているという意味なら宝物庫である。

シティ範囲：ロンドン～パリ～ブリュッセルを結ぶ三角地帯。西欧の劣悪な自然環境に対処すべく、地上部は地区ごとに透明な硬質アクリルドームでカバーされ、地下にはプラントや交通網が多く作られた。建造物をドームで囲ったのは、ヨーロッパ各地の古きよき街並みをそのまま残すためでもある。このあたりに住民の気質が反映されている。もっとも、テラフォーミングが進んだ現在、環境は回復しつつあり、新しく開発される地区にはドームが作られなくなった。

シティ特色：欧州人特有の排他的気質／美しい伝統があり、逆にそれと対照的に豊かな国際色も共存する、世界でもっともピカレスクな街である。

旧ドイツに存在したニューロピアとライバル関係にあったが、それがマスドライバー直撃を受けて消滅した後、欧州随一のシティとなった。ただし、宇宙開発に力を入れていたのが裏目に出て（宇宙における財産は全部失われた）、今は再建時期である。

■セブンスヘブン

公式名称：オーストラリア・メガ=シティ
中央ブロック所在地：ニューキャンベラ・エリア
都市機能中枢：スーパーAI“メイトシップ”
支配企業：クラップ・ケミカル・インダストリー（食品、薬品、化学、バイオ）、エレクトラスト（電子、非金属）、アストラダイン（重工業）
公安組織：ニューキャンベラ・セキュリティ・システム（AHP、ポリス）、エンジェル・ガーズ（SWAT、コマンドポリス）
軍組織：C．Cブレインズ、エレクトラスト航空師団、アストラダイン・コーア
自然環境／タウン：オセアニアは、とくにカタストロフ以後は周囲を自然の障壁に囲まれた、世界の離れ小島、あるいは絶海の楽園のようになっている。四方の海域は海流／気流／異常電磁波が強烈に渦巻いており、海路、空路ともにほとんど使用不可能で、これが自然の障壁となっている。オーストラリア大陸とその周辺は、汚染もなく常春の国で、テラフォーミングの成果で砂漠も緑地化された。

地球でもっとも環境のよいタスマニア保護区だけはしっかりシティが管理しているが、それ以外の土地には多くのイミグラントが押し寄せ、タウンが建設された。これは支配企業が推進

した計画を邪魔するものであり、オーストラリアにおけるタウンとシティ間の抗争は他に類を見ないほど激しいものとなりつつある。

シティ範囲：旧シドニー、キャンベラ、メルボルン間の海岸沿い。

シティ特色：オセアニア唯一のシティで、7番目に建設されたメガ＝シティであったことからセブンスヘブンと呼ばれるようになった。都市は一般的な摩天楼型構造ではなく、バベル期に陥没した本来の地表部（アンバーエリア）、その上部に新たに構築された人工地表部（インナーエリア）の2枚の地表からなる二重構造を有している。

セブンスヘブンはほかのシティに対しては異常なくらい無関心で、一種の鎖国体制を敷いている。特にシティの権益を守るため、セブンスヘブンに入ろうとする者を厳しく制限している。60年代、巨大岩石が太平洋に落下したことと、有力シティ間の経済協力のあおりを受け、東南アジアのEQSなど小型のメガ＝シティは壊滅を余儀なくされた。こうして発生した新たな難民の一部はセブンスヘブンにも流入し、結果、貧民街が形成され、想定以上の人口を抱えることで、この街は以前より住みづらくなった。しかし、食糧生産体制は万全であり、かなり進んだテラフォーミング技術を持っていたこともあって、国際的プレゼンスは以前より向上した。最新鋭の空軍を編成していることでも有名である。

■ニューブラジリア

公式名称：マイネイル共同生産都市

中央ブロック所在地：サンパウロ（非公式）

都市機能中枢：複合AI“イエマンジャー”

支配企業：ローレバイオン（鉱工業、エネルギー）、テンペルボディ工学（生体工学、薬品、食品）、トルテック（電子）

公安組織：サンブラス（RP、ポリス）、リンピオ・ポリシーア（AHP、ポリス）、アマゾニアグラシオン（森林警備隊）

軍組織：CAPチーム、ディアブロアームス、マインガーディアン

自然環境／タウン：南米全域の自然環境は、過去に何度もBC汚染にさらされた。2092年にアンデス山中にあった秘密の遺伝子研究所《生物都市》が崩壊したのがその皮切りで、以後数度の細菌戦争や事故が相次いだ。

ただし、アマゾンの豊かな自然は汚染の蔓延を防ぐのに成功した。こうして自然環境は破壊されないまま、“まともなジャングルの中にあまたのミュータントがいる”という状態になったのである。

南米大陸の太平洋側は低気圧と高気圧のすさまじい段々にはさまれている。アンデスから西は常時暴風雨で、生物はほとんどいない。逆にアンデス東側から大西洋岸にかけては暖流の存在もあって、住みやすい。ニューブラジリア近郊はとくに気候が穏やかなこともあり、陸海ともに植生には恵まれている。アマゾンの密林は一時は後退したが、テラフォーミングによる人工森がそれを補填する形で広がっている。

タウンの形成については、他の地域より数が多く規模も大きい。タウン繁栄の影には、ニューブラジリア行政府の移民奨励政策もある。環境のよい中南米は他のシティはもちろん、周辺の有力タウンにさえ狙われる土地となった。行政府は、侵略者や無法者に土地や資源を奪われるくらいなら、元市民に治めさせる方がまだましと考えたのだろう。そして衛星都市たるタウンと共存関係を築くことで、シティそのものも力をつけることができる。これがニューブラジリアの新たな未来設計図となった。

シティ範囲：旧サンパウロ、旧リオデジャネイロの2都市、それにブラジル高原内陸部の旧ベロオリゾンテが加わって、ひとつのメガ＝シティを構成している。リオエリアはダウンタウンを囲む形で発展していたが、60年代に入って貧民が流出していったため、都市内部に向かって再開発が進みつつある。

シティ特色：南米に唯一残ったメガ＝シティで、特有の楽天的な雰囲気と、貧困からくる不穏なイメージがないまぜになった街だ。治安は最悪で、テロリストに隠れ家を提供していると言われても反論できないほどである。

ニューブラジリアは中南米の資源を狙う他のシティとの対決を余儀なくされていたため、60年代においてはメガ＝シティというより巨大タウンといった方がふさわしい街になった。他のシティが表だった抗争をやめ、特に地球防衛については完全な協力体制にあるのに、ニューブラジリアはほとんど協力していない（その余力さえない）。このため、特に北米3シティはニューブラジリアを敵視するようになった。ニューブラジリア側はこれを警戒し、周辺にできたタウンの援護をよくおこなって防波堤としている。

シティの景観について、とくにダウンタウンの建物の外壁に緑色の泥塊物質が一面に塗られているのを見かける。これはバイオテクノロジーの成果である光合成泥“マヤ・タバール”で、電極をつなげるとそこからある程度の電気を取り出すことができる。これが普及してから、ニューブラジリアには“グリンピア”という素晴らしい別名がつけられた。

■シャンカラ

公式名称：ガルダ派企業連合都市

中央ブロック所在地：ニューデリーエリア

都市機能中枢：スーパーAI“ナタラージャ”

支配企業：カーン造船（重工業、鉱工業）、ストラトエア（宇宙開発、食品）

公安組織：カーン警察軍内セクション・ヴリドラ（SP）、同セクション・ナーガ（ポリス）、ケダールナート内カパーラ（AHP）、同ヴァジュラ（SWAT）、同ストゥーパ（RP、ポリス）

軍組織：カーン警察軍、ケダールナート

自然環境／タウン：カタストロフ以降、インド亜大陸の北部とインド洋上には超高気圧が年間を通じて居座ることになった。超高気圧に南北をはさまれているため、大陸全体は年平均気温が50～60°度という、常人には耐えられないくらいの猛暑の地となっている。また、砂漠ばかりなため、夜間の冷え込みも相当である。

ただし、この気象はNBC汚染を食い止めるという恩恵をも

たらした。本来なら季節風などで汚染物質が流れ込んでくるはずだが、発生した超高気圧の境い目は（気圧どうしの急激な差によって）常時突風が吹き荒れている。これがちょうどエアカーテンのような役目を果して、周辺地域で発生したNBC汚染物質（及びその複合汚染や変異体なども）の侵入を防ぐ格好となったのである。

タウンについてはごく少ない。いくらテラフォーミング技術が発達しても、もとの環境がこれだけ過酷だとどうしようもない。人工森は増殖できないし、百歩譲ってできたとして、とても人間が生きていけないのである。

内陸部は砂漠一色で、沿岸部はインド洋に発生した寒流の影響で降雨量がやや多い。また南インド洋とその周辺の島々は生物の宝庫となっているが、シャンカラ行政府はこの情報をひた隠しにしており、保護もおこなわれていない。

異常気象について。まず、80～100°度にも及ぶ熱砂風がしばしば発生する。これに巻き込まれると、生身の人間はやけどによる重傷はまぬがれない。熱砂嵐のうち、北部で起きるそれは異常に酸素濃度の低い酸欠空気からなっている。この酸欠熱砂風に巻き込まれたら、酸素マスクや然るべきサイバーパーツをつけていない者は窒息する。熱砂風は時には竜巻にまで成長し、頻繁に起こるフェーン現象と合わせてシャンカラの最大の天災となっている。

シティ範囲：旧ニューデリーを中心として、ジャイプル、アグラ間を結ぶ三角形の地域である。人口はもともと多かったが、現在も公称3億。これはアクセスファイバーを埋め込んだ正式な市民の数であり、それ以外の（異常ともいえるほど多い）難民、貧民を含めれば、正確な人口は把握できないほどにふくれあがる。エクソダス期にも周辺への移住はおこなわれなかったので、このシティは他と違い、50年代の趣をそのまま残すこととなった。つまり、シャンカラは相変わらず物凄い人口密集地だということである。

シティ特色：インド亜大陸に存在するシャンカラは、22世紀においても神秘にあふれた街として知られている。メガ＝シティとしての景観は標準的だが、社会的特色としては“ジャーティ・ランク”が知られている。これは現地の宗教と深く結びついた階級制度で、出身家が営んでいる職業によって居住地が決定されるというものだ。

シャンカラほど宗教が人々の心に根づいているシティは他になく、古くからある宗教都市の存続には最大の労力が払われている。

■メガ＝ケープタウン

公式名称：南アフリカ共同機構
中央ブロック所在地：ケープエリア
都市機能中枢：複合AI“クインテット”
支配企業：王立電子研（電子、金属）、アンドレセン・インスツルメンツ（運輸、鉱業）、エルメシオン（マスコミ、戦争サービス、重工業、鉱業）
公安組織：ブローダーボンド（SP、SWAT、情報部）、ククリ（AHP）、エルメシオン・セキュリティーズ（ポリス、RP）
軍組織：スペシャル・レキ・コマンド、エルメシオン・マーセナリーズ
自然環境／タウン：アフリカ大陸全体の自然環境は他の地域より良好で、緑もずいぶん残っていた。全地球規模で実行されたテラフォーミング計画によって、この環境の中にさらに人工の森が形成されるに至った。開発や紛争で急速に失われつつあった森林はこうして回復し、シティから流出した人々によって多くのタウンが建設された。

アフリカは地下資源が豊富であるため、タウン群は早々に力をつけるのに成功した。結果、シティとタウンの紛争もより激しいものとなり、10年前と同じく、アフリカ全土では激戦が続くこととなった。傭兵やハンターにとってアフリカは今も稼ぎの大きい場所なのである。

特別な異常気象について、メガ＝ケープタウン周辺だと、毎年7月～9月の間に数回襲う“ワンダリング・フリーザー”が有名だろう。これは突発的に極地から吹き込む寒波で、ワンダリング・フリーザーがやってくると、外気温は零下30°度まで冷え込み、毎年100人以上が凍死している。

シティ範囲：旧南アフリカ共和国の首都ケープタウンをもとにして建設されたメガ＝シティだが、資源採掘が盛んで、さらに人口が少なめということもあって、エリアはアフリカ南部全域に散らばり、それぞれが独自に運営されている。

メガ＝ケープタウンの基本範囲として認識されている地域、つまりエリアは3か所で、ひとつが“ケープエリア（旧ケープタウン）”、ひとつが“プレトバーグエリア（旧プレトリア～ヨハネスバーグ）”、それと“ダイヤモンドシティ（旧キンバリー）”である。

シティ特色：能力評価による市民のランク分けをし、秩序を安定するエマーソン制度が有名で、ここの市民は額に独特の“ランキング・プレート”を植えつけることが義務づけられている。一辺が3cmほどの逆三角で特殊な光線によって感光するこのプレートはアクセスファイバーとしての機能を持ち、さらに“ヘッドメーター”という00～99までの数字が浮き上がる仕組みになっている。

これは差別の原因ともなり、審査が厳しいこともあって、エクソダス期には多くの市民が郊外へ出ていってしまった。実際、メガ＝ケープタウンは潤ってはいるものの“ネオ・アフリカーナー”と呼ばれるアフリカ人の独裁体制下にあり、それ以外の者にとって住みにくい街だった。体制に不満を持つ者は郊外に出ていってしまったが、これも今日のシティとタウン間の紛争の種になっている。

タウン

新天地を求めて旅立った人々が、新たに造り上げた人類の生活圏がタウンである。
シティとタウンのどちらが住みやすいかは人による。安全を取るか自由を取るかという話だ。

寄る辺なき人々の新たなる天地

■タウンの生活

メガ＝シティで暮らす者は、快適と身の安全を保証される代わりに法を守らねばならない。タウンの暮らしはこれと対照的である。何をしても自由だが、自分の身は自分で守らねばならないのだ。

タウンの定義について、メガ＝シティにいた市民のうち、ダウンタウンにいた者が丸ごと出てきて郊外のタウンを形成した、と考えても間違いではない。変わったのはそこに暮らす人々の意識だけだ。

メガ＝シティ時代の人々の心は荒んでいて、すべてに絶望していた。タウンは自分たちの手で築いた希望の町であり、まだまだ可能性を秘めている。何もないが、未来だけは信じられるというわけである。

イミグラントの生活レベルはほぼ平等で、貧富の差はない。強いていうなら周囲の自然環境がよければ、タウン住民の暮らし向きはよく、劣悪な環境ならよくない。

建築物についての特徴は、シティのそれと同じで、土地に左右される。またメガ＝シティ以前の都市廃墟を再開発してタウンが形成されることも多い。

●住宅と食

20世紀レベルの住宅に住んでいることが多いが、ホームオートメーションの設備はほとんどない。シティより物騒なのでオートセキュリティに気を配る者は多いが、快適に暮らす設備などつける余裕はないのである。

食については、ほとんどのタウンにスコップ工場がある。ぜいたく品は望むべくもないが、シティの中流市民と同程度の物を食べているわけだ。近隣シティとの関係が良好であれば、合成でない食材も入手することができる。

自然環境が回復した所にタウンが作られるということは、合成食料でなく動植物を取って食べることもできそうだが、それはタブー視されている。イミグラントは自然環境の保全にはかなり敏感なのだ。だが、アリストの中には「イミグラントは森を荒らし回っている」という誤解をしている者も多い。

●生活物資

生活に必要な物資を完全に自給自足できるタウンは存在しない。食糧や水、エネルギーは何とかなるにしても、特に薬品や工業製品などは簡単に生産できる物ではなく、常に不足しがちである。どういう手を使うにせよ、メガ＝シティから運んでくる必要がある。

特に近隣シティとの関係が良好でない場合、事態は深刻だ。より遠くのシティからの物資を期待するか、監視の眼をくぐって近隣シティから運んでくるしかないだろう。

いずれの場合も、ハンターが運び屋として活躍する。ハンターの協力が得られなければ、タウンの有志が覚悟を決めてキャラバンを組むことになる。

●娯楽

娯楽に関してもっとも一般的なのは、ネットワークを通じて提供される類のものだろう。これはメガ＝シティにいてもタウンにいても同じく楽しむことができる。

この他、タウンならではの娯楽として、危険なスポーツの観戦と参加が挙げられる。荒廃した22世紀に入ってから考案された新手の危険／派手なショービジネス的な競技も

多々あり、中でも人気が高いのは、アングラ色の強い殺しあいじみた格闘物とモータースポーツ系だ。これらはすべて、シティのダウンタウンで人気を博していたものである。

観戦して楽しまれる格闘技の基本は、地下プロレスだろう。MHワールドに存在する他の多くのユニークな格闘ゲームはすべて地下プロレスから派生したものだ。

多くの場合、地下プロレスは30分1本勝負であり、ギブアップかフォール、そして選手の死によって勝敗が決定される。急所攻撃や反則などは5秒以内、20カウントでリングアウト、フォールは3カウント、ダウンは10カウントなどルールはかつてのプロレスを踏襲しているが、中身は単なる殺しあいでしかない。

ただ、サイバーテクノロジーが発達したこの世界では、レスラーも簡単には死なない。つまり、超人どうしがリングでぶつかり合うわけだ。地下プロレスは非合法なものだが、取り締りが厳しい地域になればなるほど、レスラーの肉体のチューンも激化するという。回転ノコやパイルバンカーなど武器の内蔵が容認されている所さえあるのだ。

地下プロレスから派生した、有名な新格闘技には爆破殺人拳闘“ボムシング”がある。ボクサー(ボムサー)は耐衝撃プロテクターに身を包み、爆発ペレットのついた金属グローブで打ち合うのだ。爆発グローブから繰り出される派手なパンチがボムシングの最大の魅力だろう。試合は金網が張り巡らされた頑丈なリング上でおこなわれるのが普通だが、時には金網に電流を通したり、リング内に火薬量を減らした地雷をいくつか置くこともある。

ボムシング選手はほかの格闘技の選手より自意識が高く派手で、全身にスポンサーの広告刺青を入れたり、場を盛り上げて必殺技を放つなどサービス精神も旺盛だ。

次にモータースポーツとしては、武装モノバイクでおこなわれる殺人ホッケー“モーターホッケー”や、兵器を搭載したメカニック数機で戦闘をおこなう“ブラッディゲーム”が盛んである。

とくにブラッディゲームは、コンバットシェルのみでのバトル、ホバータンクやインセクター同士での一騎討ちなど、派手な種類のメカニックで試合も開催されている。

コンバットシェルのブラッディゲームでは、廃虚となっているデトロイト市全域を使って行なわれる“マシンドール・カップ”が、インセクターだと東京の高層ビル街跡での“多脚戦車戦／旧新宿場所”が有名だ。

“バトルラリー”は上のふたつに比べればまだ紳士的だろう。戦闘装備を施したメカニックで、ラリーをおこなうというもので、プレイヤーは危険な荒野を横断し、エントリー車どうしで戦いつつゴールを目指す。こうした催しはシティの住民にも人気があり、ネット中継などの契約を取りつけたタウンもある。

タウンでなくシティ主導のモータースポーツには、世界最速のメカニックとなったスポーツホバーレースがある。とくに“FH”はかつてのF1レースなみの知名度と人気を確立しており、毎年、有力メガ＝シティを転戦する。

そのほか、ホバークラフトやジェットボートを使ったスピード感あふれる水上レース、技術の進歩やホバーの一般普及によって極限までスピードを追求するドラッグレースもより過激になった。

航空機でのエアレースは皆無だが、オセアニアでは4年に一回だけレシプロ級とジェット級の2種の公式エアレースが行なわれ、航空ファンを喜ばせている。

●ファッションなど

イミグラントはファッションには敏感で、レザーや金属を主体にしたハードなイメージの服や、奇抜なヘアスタイル、戦闘的なジェスチャーを好む。

また、好まれる音楽もパンクやロックである。

斬新なファッションサイバーもかつて一世を風靡したが、サイバーパーツ自体が入手困難とあって、今は沈静化している。

■タウンの犯罪とモラル

タウン内での犯罪発生率は高めである。貧困が原因と思われるが、住民の自衛意識が強いため、強盗が返り討ちに遭うことも少なくない。

タウンの法については、地域によってさまざまである。基本的にはシティの法律を手本としているが、規制は緩めなようだ。無法者はシティよりタウンに流入してくるので、厳しく取り締まってもきりがないというのが実状なのである。

ホームタウン1：フォートネーブル

北米大陸の中心に位置するタウン。ハンターたちが集まる街。それがフォートネーブルである。それゆえにメガ＝シティからもっとも遠く、そしてもっとも狙われている街である。

開拓精神にあふれる街

■フォートネーブル概要

旧カンザスシティ近辺。当初はフォートカンザスと命名されていたが、大陸の中央部に位置することからネーブル（へそ）と呼ばれるようになった。テキサナからの移植者が多いが、最近では東部から山を越えてくる者、西部から流れてくる者も増えた。

3シティのいずれからも遠いのは、メガ＝シティの干渉を極力避けるためである。また、このタウンから東の地域にはタウンが少ないが、そうした東部出身のイミグラントを支援し、ネオ＝アップルを恫喝するために作られた街ともいえる。フォート（砦）の名には「移民者の砦」という意味が込められている。

●産業など

陸上交通の要所として栄えている。ハンターチームはもちろん、企業の幌馬車隊でさえ中継地点として利用することがある。フォートネーブル側は（戦争状態でなければ）それらも受け入れている。市内には飛行場や宇宙港まであり、メガ＝シティ内にあるものなら何でもそろっているといっても過言ではない。ただし、立法司法行政はあくまで人の手でなされ、都市機能中枢としてのAIは管制のみおこなっている。

●風土

周辺の自然破壊は少なく、竜巻の発生をのぞけば決して住みにくい土地ではない。テラフォーミング後はさらに環境は回復した。年間を通して乾燥しており、強い風が吹く。またひんぱんに大竜巻が発生するため、ほとんどの施設は平屋もしくは地下室のみである。大都市と言える規模の街だが、ビルがないために空は高く、すがすがしい。なお、ここの市民もご多分に漏れず裕福ではなく、それ以前にぜいたくな生活を好まないので、多くはトレーラーハウス住まいである。これは竜巻からすぐ避難ができるためでもある。

●歴史

もとは小さな田舎町で、ハンターなどには中継地点として昔から利用されていた。この街をこれだけ大きくしたのはハンターたちである。エクソダス期には多くのハンターがここに拠点を移したのだ。メガ＝シティから遠い場所にこれだけ大きなタウンができたのは、さまざまな技能を持つ彼らがいたおかげである。

●気風

今でこそさまざまな人が住んでいるが、ハンター人口が多いため、独立独歩の気運があり、フォートネーブルは外圧に屈しない精神と実力を備えている。どこかのメガ＝シティが本気で攻めてきても、ハンターが各地から駆けつけるため、負けることはないだろうといわれている。イミグラントが築いたタウンはシティに頭を下げざるを得ない部分があるものだが、この街は常に対等に接するし、近隣のタウンがシティの攻撃を受けたなら、有志が行って援護する。

タウンとしては破格の規模だが、その割に人々は昔ながらの暮らしを送っている。質実剛健がこの街の合い言葉らしい。

武器をはじめとする工業製品の需要が多いためか、最近はシティから移転してきた企業の工場もいくつか建設された。だが、環境破壊の原因ともなるため、市民の半数はそれに反対している。賛成派と反対派の間の



A：ネーブル議事堂：執務室には24時間、市長代理のアンドロイドが座っている。
B：ネーブルタワー：街のシンボルである展望台。竜巻の時にはラジオのアンテナのように縮めることができる。
C：ガンスミス“鉄心”：店主のマッコイは隠居しており、弟子が対応している。
D：ナカザトの家：地下駐車場には数百台の車があるという噂。店はやっていない。
E：モーターショップ“コンボイ”：10台のトレーラーを店舗として営業している。
F：地下発電所：竜巻対策で作られたもの。ただし病院などにしか給電されない。
G：ディスカウント“ガルガンチュア”：24時間営業。ハンターの装備品やドラッグも豊富にそろっている。
H：サイバークリニック“アイアンハンド”：店主はブローカーもやっていて便利。
I：無国籍料理店“うなハ”：世界的にも珍しいウナギ料理専門トレーラーハウス。開店場所は不定。

溝は最近深まりつつあるという。

●タウンリーダー

現役Aランクハンターの“トリガー・ラッキー”マイケル・キャラハンがリーダーを務めている。別にハンターがリーダーになるという規則はないが、歴代リーダーはハンターが多い。キャラハンは実力ではAAAランクに相当し、ユニオンから幹部にと誘いもあったが、ランク認定やユニオン勤めを断って、現場で仕事を続けている伝説のハンターだ。ハスラーとして冒険を続けるのが性に合っているらしく、ほとんどタウンにいない。(特例として認められた)キャラハン人格をコピーしたAIが代理として会議に出ることが多い。39歳だが、本人は気さくである。

●名物や特色など

人の出入りが激しいので治安はいいとはいえないが、大事件は少ない。ここにテロを仕掛ける理由はないし、価値のある物もあまりない。自警団はここに住むハンターが交代で務めている(ネーブルのギルドに入ると義務とされる)。よってこの自警団はかなり優秀だ。これとは別に“ハンターフォース”も存在する。こちらも専業はおらず、何か起これぱハンターが集まってきて、所定の部隊に入り、軍隊ができるという仕組み。退役ハンターなどがいちおう指揮官として常駐している。

またハンターがらみの名物としてはユニオンの支部が存在する。ユニオンは人里離れた場所にしか施設を置かないことで有名だが、なぜネーブルにそれがあるのかは不明である。ただし、(他の支部と同様)一般人はおろかハンターでさえ、自由に立ち入ることは許されていない。

ハンターの街という歴史を反映してか、ここには各種のカスタム屋も多い。ガンスミスとしてはマッコイ、エンジンのチューンナップではナカザト兄弟などが有名だが、そうした“師匠”とか“神様”と呼ばれるレベルの職人を求めて、わざわざネーブルにやって来る人も多いという。

ただし、すでに隠居しているマッコイやナカザトが必ずしも依頼を受けたり、誰でも弟子入りさせてくれるとは限らない。彼らはすばらしい銃や車を使いこなせる者や素質のある者にだけ応じてくれることだろう。

ホームタウン2:ブルーウォーター

ブルーウォーターとフォートネーブルはよく比較の対象となる。両者はともに大きなタウンでありながら、成り立ちから運営の仕方、その他の細部に至るまで差異が見受けられる。

美しき少女に導かれし街

■ブルーウォーター概要

ニューメキシコ近辺に点在するタウン群(または政治結社／生活共同体)"アーク"の代表。メガ＝シティのように人口が密集すれば自然が破壊される。それを懸念した西部のイミグラントは、大都市をあえて作らず、いくつかの小都市で連合を成し、経済的軍事的にメガ＝シティに対抗する手段を得た。連合している近隣のタウンには、サンタフェ、ロスアラモス、ロズウェル、エルパソなどがあり、互いに補う形で発展を続けている。

●産業など

それぞれの小タウンは独自の産業基盤があるか、目的を持って作られた計画都市である。サンタフェからは多くの鉱物資源が採れる。ロスアラモスには発電所があり、その燃料のウラン鉱山もある。ロズウェルはハンターが集まるお宝の街、エルパソは軍事拠点でアークが生き残るために、なくてはならない街だ。ブルーウォーターはいわゆる政治機能を持つタウンで、タウン連合のために作られた。山中にあってシティからの攻撃にも耐える。

●風土

以前は劣悪な環境下にあり、人工森林が伸びてから人が移住可能になった。価値があるはずのサンタフェやロスアラモス、ロズウェルなどがそれまでほとんど放棄されていたのはシティから遠過ぎ、劣悪な自然環境のために開発が難しかったからである。現在は全域に人工森が生い茂っている。緑が豊かなのはいいが、油断するとタウン内もジャングルになってしまうため、タウン内は常に伐採マシンが走り回っている。

●歴史

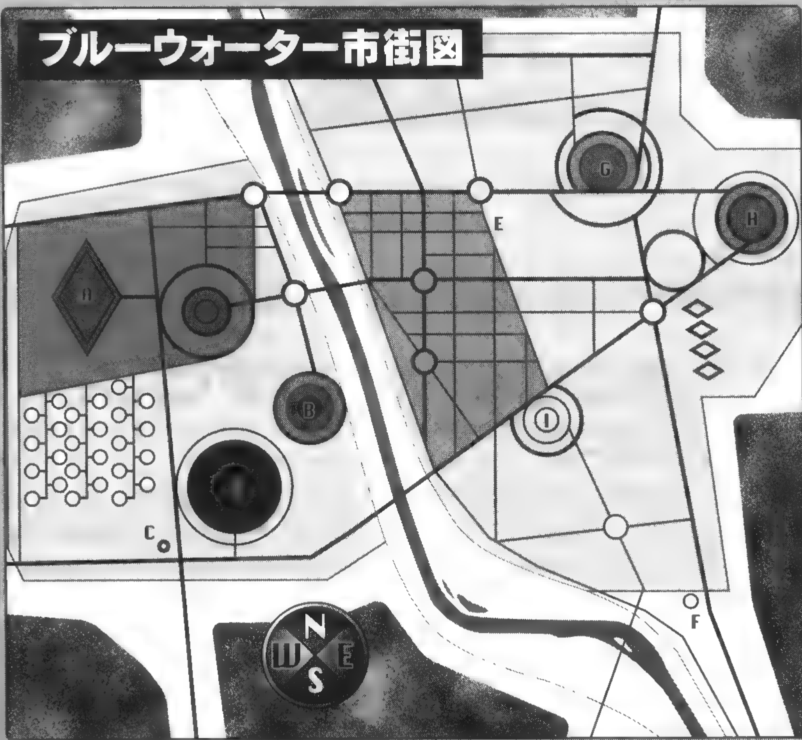
以前から企業の鉱山タウンが点在していた。エクソダスの混乱期に企業が一時倒産することが相次ぎ、従業員はシティに戻るか途方にくれるかしていたが、その拠点たるサンタフェにはイミグラントが流入して新たなタウン体制ができた。

またロスアラモスには閉鎖された大規模原発があり、エルパソには中南米シティに対抗する企業軍の基地があったが、ここでリストラされた軍人の一部もクーデターを起こし、タウン連合に協力することになった。これで生活に必要なエネルギーが確保され、とりあえずシティに対抗する兵器もこれで調達できたのである。

やがて廃墟となっていたブルーウォーターに都市機能AI"サファイア"を作る計画が持ち上がり、この街が連合の代表となる。ブルーウォーターには旧時代の地下軍事施設が存在し、それが利用できそうだったのだ。やはり廃墟だったロズウェル近郊はなぜか月面軍の宇宙戦艦や兵器がよく落下する場所であり、旧世紀の軍事基地跡からは価値ある物がよく発見される。ここにはトレジャーハントを行うハンターやサルベージ業者が集まってタウンを形成した。こうして5タウン連合ができたのである。

●気風

自由と活気にあふれ、リベラルな雰囲気である。確固たる資源があってそれを他へ売る必要があること、シティとよく似た運営体制を取っていることもあり、メガ＝シティとはなるべく友好関係を続けたいというのが、アーク



A：BW守備隊オフィス：AIとメリルを守る兵員が寝泊まりしている。
B：サファイアビル：地上施設にはAIを管理するオペレーターが詰めている。地下施設は大きいらしい。
C：シドじいさんの家：昔からここに住んでいる世捨て人の家。立ち退かないので当局は困っている。
D：ジャンク山：旧秘密施設のカモフラージュに使われていたが、なぜかそのまま。
E：フルーツパーラー"イヴのリンゴ"：メリルお気に入りの店。ジャンボパフェが名物らしい。
F：土産物屋"メリリン"：街の入り口に最近できた。巨大なメリル人形が目印。
G：レディブリーズオフィスおよび訓練所：選抜された女性は知識や護身術を学ぶことになっている。
H：アーク官邸：メリルが住んでいる屋敷。
I：ホワイトシールド救世軍オフィス：ボランティア団体の事務所。

代表部の方針だ。アークというのは、ノアの箱船になぞらえた名称で、シティから新天地へ移民するという当時の意気込みを表している。イミグラントにとって本来、ここはひとときの休息の地であり、多くの人がさらに内陸部目指して移民を続けている。自然と共存するには、多くの人が集まって住んではいけないというのも、ここのカリスマ的リーダーのメリルの主張だからである。貿易が盛んであり、そのためタウンとしては裕福で、人々の生活も楽である。

●タウンリーダー

3年前からメリル・ミラ・モーゼスという(現在13歳)の少女がリーダーとなった。彼女は異能者であり、また天才でもあった。どのような能力か明らかにされていないが、その言葉には、人を引きつけ納得させる不思議な力があるという噂だ。フォートネーブルと違う路線を行くブルーウォーターだが、連合タウンだけに多くの人をまとめるカリスマ的リーダーは必要とされていた。でなければ、足並みが崩れ、全タウンが滅ぶ可能性もあった。メリルがリーダーになってから、ブルーウォーターは急成長した。

●名物や特色など

メリルは市民に絶大な人気があり、アイドルか教祖に近い存在になりつつある。その人気はシティや他のタウンにも伝わるほどで、彼女のキャラクターグッズが土産として有名だ。

またメリルは女性だけのメンバーからなる"レディ・ブリーズ"を新設した。ハンターギルドの後援もあったが、これは北米一帯の自然環境や遺物などを実地調査したり、困っているタウンにあらゆる援助を差し伸べるための組織である。

なお、アークのタウンはおおむね快適だが、人口をやたらに増やさないという方針があるため、定住することは難しくなっている。もちろん、市民権は申請すれば誰でもすぐ得られるし、職も豊富にある。

たとえ無一文でやってきたとしても、うまくやれば財を築くこともできるだろう。だが、特に理由がない限り、ここには3年間しか住むことができない。そして、他へ移住して新しいタウンを開拓する意志がある者には、援助金が支給されることになっている。

さまざまなタウン

北米には今や無数のタウンが存在している。それもいつまでもあるわけでなく、何らかの問題が発生すれば消えてしまうこともあるだろう。ここでは、特徴ある他のタウンを紹介する。

その他の北米のタウン

■ブラスホーン

放棄されていた鉱山基地にイミグラントが入り込んでタウンを形成したもの。

地上部分は渓谷に作られたコントロールタワーだけと言ってよく、居住区などは地下にある。つまり自然災害や外敵から身を守るのには適しているようである。この周辺地域は電磁嵐がひどく、しかも常に強風が吹いていて住みやすいとはいえない。

反面、山中にあるために、街の規模は大きくないし、開発も進めづらい。

ここは単にウランを掘るためだけの施設だったため、まともなエネルギープラントもなかった。そこで、住民たちは苦労して発電施設を設置して何とか自給自足できる体制を作り上げたのである。

資源であるウランもほとんど掘り尽くされた後だったが、その地下には支配企業が何らかの兵器を隠匿していたらしい。

ブラスホーンの最初のリーダーはシルヴィ・ライアンという少女で、高いEX能力を有していることから"エンゲージ"と呼ばれていた。

■アムネジア

あちこちの廃墟から使えそうな物を回収して暮らしている集団をジャンクコミューンと呼ぶが、そうした人々が自然に集まって形成されたタウンである。

街の中心部は闇市で、ここに品物を持ち寄っては交換するということがおこなわれている。

タウンと呼べるほど立派なものではないし、住人もシティに対抗する意志はないため、最近まではシティの干渉もなかった。しかし、近隣にある研究所ができたことで状況は変わってしまった。

支配企業によって建設されたその研究所のスタッフはアムネジアにあまり積極的に関わりはしないが、彼らは外に研究の秘密が漏れることを恐れている。

事実、その秘密は漏洩しつつあり、そのことでこの街が何らかの攻撃を受ける可能性が出てきた。また、何人かの住民が行方不明にもなっている。

■ユーコン

大陸北端のある湾に存在するタウン。旧世紀にはこのあたりに町はなかった。敵軍への攻撃のため、多数の軍艦が集結していたのである。しかし、その艦隊は細菌兵器の攻撃を受け、乗組員たちは全滅した。

エクソダス期にはその影響もなくなっていたが、長らく誰にも発見されることはなかった。

ところが、最近になってイミグラントの調査隊がこれを見つけ、水産資源を求める人々が入植を始めたのである。もっとも、最初は魚を捕って帰るつもりだった。しかし、あまりに他のタウンから遠いので、定住する人が増えてきた。こうした経緯があるため、彼らは海岸に住居はあまり建てていない。うち捨てられた軍艦の中に住んでいるのである。艦隊の中には巨大な空母などもあり、わざわざ家を建てるまでもなく、快適に過ごすことができたのである。

投錨している艦隊の位置は海岸から少し離れているので、外敵からも身を守りやすい。しかも、船の部品を取り外せばジャンクとして売ることもできる。

この地域はそもそも寒すぎて人が住むに

は適していない。ユーコンもいずれは消えてしまう町かも知れないが、とりあえず入植者たちは満足しているようである。

タウンリーダーはキュベット・ヘミングウェイという初老の漁師で、艦内で見つけたらしい古い軍帽とパイプをトレードマークにしている。

■ラフレシア

西部から中南米に至るジャングルのどこかにあると言われる幻のタウン。

遭難してラフレシアの者に救助され、人里に戻ってきた男たちの話を信じるなら、そこには美しい女性しかおらず、夢のような経験ができたという。

彼女たちは自然と平和を至上のものとし、遊牧民のような生活を送っている。インセクター型のトレーラーハウスに住み、常にジャングルの中を移動しているらしい。また他者との接触は争いを生むと考えているため、外部の者には発見されにくいのである。

なぜ女性だけなのかは不明だが、全員がレズというわけではない。男性は本能的に戦いを求めるため、仲間に加えられないというのだ。

ネットではたまにラフレシアへの参加を募集するメッセージが流れることがある。自然と平和を愛する女性ならラフレシアのキャラバンに合流することができるが、単にスケベ心や興味だけで探している者はなぜか絶対に接触できない。軌道上の衛星から探査した人もいるが、ラフレシアのメンバーにも凄腕のハッカーがいるらしく、ことごとく妨害された。

リーダーはラクウェル・ヴァレンタインと名乗る20代中盤の美女だが、もちろんそのプロフィールは不明である。

■グレートマーシー

フロリダ半島にあるタウン。さまざまなドラッグの材料となる特殊なキノコを産出しているため、ネオ＝アップルやテキサナでその名を知っている人は多い。また、ハンターもキノコの輸送に駆り出されることがある。

かつての環境破壊によって、フロリダ全域は一面の毒沼と化し、環境改造後もほとんど回復していない。言ってみれば、イミグラントがわざわざ移住する必要もない土地である。だが、グレートマーシーの人々は何らかの方法で生き長らえている。毒性大気の中、毒の湿地帯に浮き島のような家を浮かべ、毒性の強い魚介類を平気で食べているのだ。彼らは外見は普通の人とほとんど変わりないが、掌と足の裏に薄毛が生えていることが多い。

フルボーグでない者がここを訪れても、毒に冒され、1週間で体を壊すのがオチである。しかし、どうしてもフロリダに住みたく、しかも住民に気に入られた者は特定の儀式を経てタウンの一員となり、以後は快適に過ごせるようになる。

それがいかなる儀式であるのかは不明で、外部の者に明かされることはない。あるジャーナリストが潜入取材を試みたが、案の定、一週間で全身が紫色になり、入院するはめになった。

研究家の間では、さまざまな憶測が乱れ飛んでいる。耐毒薬を作ってそれを服用しているとか、儀式は関係なく徐々に毒に慣れていくことで住めるようになるとか、キノコに秘密がある、フロリダの毒に先天的に耐える人だけが住める……。真実は解明されていないが、ここでしか採れないキノコの輸出のおかげで、グレートマーシーの住人は豊かな暮らしをしているという。

■ポイント841

カリフォルニア半島にある、北米3シティの支配企業幹部たちがVIP専用の保養地として建設したタウン。タウンといっても、もちろんイミグラントどころか一般市民も入ることは許されない。

支配企業は自然環境改造を成功させた功績として、そうした別荘地が存在するのは当然と考えているが、当然ながらイミグラントたちの反感を買っており、テロリストたちの標的ともなっている。

企業・各種団体

メガ=シティには人々があふれ、何らかの組織を形成している。この世界においてもっとも強大な組織は支配企業とその関連団体で、彼らは時にはハンターの敵となり、支援者となることもあるだろう。

2160年の人々の群れ

以下に示す各種の組織情報はシナリオを作成するヒントとなる。敵役や後援者として組織をうまく活用して欲しい。

また、プレイ中に得られる情報としてPCに提示することもできるだろう。特に支配企業の情報は、この世界に暮らすすべての人々にとって一般常識レベルの内容である。

正体のわからない敵と戦っている時、ちょっとしたヒントからその正体を割り出すだけでも、PCはそれまでより有利になるだろう。

組織データの見方について、「構成員数」はアルファベットでレベルを明記してある。なお、構成員数は必ずしもその組織の力を示す要素ではない。

Aは支配企業レベルで数百万～数千万人の社員を擁する。これは企業グループ全体の数で、高級AIも構成員数に入っていることがある。

Bは数百万単位の組織で、新進の支配企業がこのレベルに相当する。

Cは数万人単位の組織。公安組織、軍事組織などがこの規模で、後方サポート要員や事務員なども含めた数である。

Dはそれ以下の少人数組織。目立つのが少数でも、そのバックアップには多くのスタッフが存在する。

カーマイクル・バイオテック

環境改造で勢力を拡大したバイオコープ

略称／通称：カーマイクル　　会長：ジェイコブ・P・ドーソン
組織形態：支配企業
専門分野：バイオテクノロジー全般・生体工学・食品・流通・非金属・重工業
公安機関：バートン警備機構　　軍事機関：カーマイクル・アーミー
本社所在地：サン=アンジェルス　　構成員数：A

フェニックス計画の実行と成功により、カーマイクルは北米一の発言力を持つ支配企業となった。だが、ライバルの支配企業を寄せつけないほど成長したというわけでもない。勢力が拡大しようかというときに幹部間の争いや派閥の分裂が相次いで起こったためだ。

北米西海岸地域のトップという地位は10年前と変わらないが、タウンという新しい敵と対決するべく、サン=アンジェルスの他の支配企業との抗争は中断し、友好的な関係を築きつつある。

重要人物

●ジェイコブ・P・ドーソン
年齢：42　性別：男　人種：ユダヤ系白
解説：カーマイクル現会長。悪魔的なカリスマを持つ冷血漢だが、有能な人物とされる。

●ラウル・オリベット
年齢：30　性別：男　人種：アメリカ系黒
解説：ドーソンの腹心として知られる。メガ=シティの利権を守るため、近郊タウンに対する妨害作戦を指揮することが多い。

アヤサカ製薬

シティの暗部で陰謀を練る新進企業

略称／通称：アヤサカ　　会長：シゲムネ・アヤサカ
組織形態：支配企業
専門分野：生体工学・薬品・非金属
公安機関：バートン警備機構（共同出資）　　軍事機関：コブラ・コープス（共同出資）
本社所在地：サン＝アンジェルス　　構成員数：B

数年前に起こったカーマイクル社内の派閥闘争の結果、アヤサカ派は追い出される結果となった。しかし、これは敗北ではなかった。カーマイクル乗っ取りには失敗したが、彼らは外部に巨大組織を作るだけの力を有していたのである。それがアヤサカ製薬グループ……サン＝アンジェルスに新しくできた支配企業である。分裂したとはいえ、カーマイクル社との関係は深いようだ。

支配企業としてはまだ力は弱く、利権のさらなる拡大を求めている。そのためか、他の支配企業より強引な手口を好む傾向にある。

重要人物

●マリオ・アヤサカ
年齢：23　性別：男　人種：日系ラテン
解説：会長の孫のひとりだが、経営陣に入るのを嫌い、危険の多い工作員を続けている。

●シズネ・アヤサカ
年齢：17　性別：女　人種：日系
解説：ファッションモデルとして知られる。が、本業は非合法部隊に属する異能者で、"静御前"のコードネームを与えられている。

ドリーム・ドミナンツ

西海岸地域ライフラインの支配者

略称／通称：DD　　会長：エンリコ・セルバンテス
組織形態：支配企業
専門分野：通信・電子・エネルギー
公安機関：DDネットサービス　　軍事機関：コブラ・コープス（共同出資）
本社所在地：サン＝アンジェルス　　構成員数：A

西海岸地域ではカーマイクルに押されがちな印象があるが、ネットとエネルギーというライフラインを牛耳っているため、その影響力は小さくない。

タウンが増えつつある現状で、そこに情報とエネルギーを供給し続けるDDの勢力は次第に大きくなりつつあると見てよいだろう。

表向きはシティ至上主義をうたっているが、陰ではタウンに援助をおこなうことがある。もちろん、これはあくまで他の支配企業を出し抜くための策で、当面はイミグラントと共存するつもりはないと思われる。

重要人物

●グレッグ・アームストロング
年齢：43　性別：男　人種：アメリカ系白
解説：対外供給部の部長。ネットやエネルギーを欲しがるタウンとの交渉に当たるが、強欲なことで知られる。

●ホイス・ヤン
年齢：52　性別：男　人種：中国系ラテン
解説：見た目はしょぼくれた中年男だが、実は有能なエージェント。

シンクレア財団

灰色の帝国を築いたアリストたち

略称／通称：シンクレア　　代表：ハワード・J・ギネス
組織形態：支配企業
専門分野：重工業・食品・薬品・鉱業・エネルギー
公安機関：バルキリー警備　　軍事機関：シンクレア常備軍
本社所在地：ネオ＝アップル　　構成員数：A

もとが中小企業の集合体なため、あらゆる産業分野に強い。あまりに巨大すぎて、その実体が見えないというういい方もできる。シンクレアは支配企業の典型のような組織だが、月面異変に伴う宇宙開発計画の頓挫によって、以前より力を弱めている。が、それでも彼らがネオ＝アップルの支配者であることに変わりはない。最近、GMT社からバルキリー警備社を買い取ったが、このことからも力の大きさがわかる。シンクレアの幹部連はイミグランツを毛嫌いしており、ダウンタウン住民の流出防止政策をいくつも実行している。

重要人物

●ジョージ・タイラー
年齢：65　性別：男　人種：アメリカ系白
解説：財団内で大きな力を持つテュフォン社の社長。タウンを嫌うというより憎んでいる。

●フランベルジュ（本名不詳）
年齢：25？　性別：女　人種：白人？
解説：身分はエージェントだが、なぜか破格の権限を与えられている謎の美女。時には一軍を指揮することすらある。AAAハンターという噂がある。

グローバル・メディア・テック

ネオ＝アップルの法の守護者

略称／通称：GMT　　会長：メラニー・グロスマン
組織形態：支配企業
専門分野：マスコミ・通信・電子
公安機関：グローバル・ガード　　軍事機関：ー
本社所在地：ネオ＝アップル　　構成員数：A

東海岸地域の支配者はシンクレアだが、ネオ＝アップルの政治を動かしているのは実はGMTである。GMT幹部は結束が固く、法を重んじる傾向にある。彼らの興味は社を繁栄させることよりシティの運営に向けられており、だからこそシンクレア側もGMTをライバルでなくパートナーと見なしているようだ。支配企業の生き残りすら危ぶまれる60年代において、そうした風潮はより強くなった。

タウンに対する見解はシンクレアとなんら変わりない。いや、シティの権益を守ろうとする彼らは、イミグランツにとって最強の宿敵である。

重要人物

●メラニー・グロスマン
年齢：49　性別：女　人種：アメリカ系白
解説：かつては名キャスター／敏腕プロデューサーとして鳴らしたGMTの会長。奇烈な性格で“雷帝”とあだ名される。

●“居眠り”イワン（本名不詳）
年齢：34　性別：男　人種：ロシア系白
解説：タウンを偵察する環境調査局員。彼の報告書で軍の攻撃がおこなわれることも。

オムニカ・インターナショナル

OMNiCA International

ギャンブルに出た南海岸の雄

略称／通称：オムニカ
組織形態：支配企業
専門分野：エネルギー・重工業
公安機関：−
本社所在地：テキサナ

会長：シャルル・オルレアン
軍事機関：テキサナ・シティ守備軍
構成員数：A

テキサナの支配企業は(他のシティに比べれば)どれももともと規模が小さめだった。しかも60年代の移民ブームで人口が郊外に流出したため、従業員数もさらに減っている。

だが、それは必ずしも企業の弱体化を示す結果とはならなかった。北米で唯一タウンとの共存路線を行こうとしているテキサナには、タウンから産出される資源が多く流入したからである。その代償としてオムニカはタウンにエネルギーを供給している。ただし、この体制は流動的なものであり、世界情勢の変化によって変わる可能性も高いだろう。

重要人物

●ユージン・フェアマン
年齢：33　性別：男　人種：イギリス系白
解説：オムニカの幹部。卑怯な人物として知られているが、実力があるのも確かである。

●クレシア・オミザキ
年齢：21　性別：女　人種：日系
解説：幌馬車隊の隊長。肝の座ったトラッカーで「コング」とあだ名されるほどマッシヴな姉御だが、なかなかの美人である。

テクノニクス

TECHNONICS

刃を隠し持つ、もうひとりの継承者

略称／通称：ニクス
組織形態：支配企業
専門分野：マスコミ・通信・電子
公安機関：ルイジアナ情報センター
本社所在地：テキサナ

会長：ポール・オルレアン
軍事機関：−
構成員数：A

サン＝アンジェルスのDD、ネオ＝アップルのGMTと並んで、情報通信産業を基幹に置く支配企業である。60年代においては、彼らはオムニカと足並みをそろえることが多く、それはニクスがエネルギーと同等の価値を持つネットを支配しているからだと思われる。

実はオムニカとニクスの現会長は双子の兄と弟という関係にある。この偶然も、2社が今まで以上に協力するようになった原因ではないかといわれているが、逆にこのふたりはとても仲が悪いという噂もある。今のところ真実は不明だ。

重要人物

●ポール・オルレアン
年齢：41　性別：男　人種：フランス系白
解説：オムニカのシャルル会長は数十年前に生き別れた兄だという。

●ルーシーメイ・オルレアン
年齢：11　性別：女　人種：アメリカ系白
解説：ポールの娘。極度の寂しがり屋で、父の離婚後はいつも会社で遊ぶようになった。何度も誘拐されたが、奇跡的に生還している。

トライクロン

復活を遂げようとするかつての王者

略称／通称：トライクロン　会長：デビッド・ハーグ
組織形態：支配企業
専門分野：電子・金属・生体工学
公安機関：ヒューストン・セキュリティ・サービス(HSS)　軍事機関：ー
本社所在地：テキサナ　構成員数：B

かつてはテキサナ最大の支配企業だったが、月面異変で大打撃を受けた。今は何とか再建され、新しい分野の産業にも手を出している。

需要を増やし続けるサイバーパーツの生産がそれだ。もともと傘下にフルボーグ部隊を有し、宇宙での兵器研究も進んでいたトライクロンだからこそ、この事業は成功したと言える。もちろん、今のところ市場でのシェアは低く、カーマイクルやアヤサカをライバルとするのはまだまだ先の話である。

タウンを新たな市場と考え、協調に積極的だが、他シティの支配企業はそれを面白く思っていない。

重要人物

●デビッド・ハーグ
年齢：40？　性別：男　人種：白人？
解説：まったく冗談を解さず、誰とも交遊しない。過去の経歴は不明で、会社再建のために作られた事務処理ロボットだという噂も。

●アハル・ラジー
年齢：25　性別：男　人種：インド系
解説：近郊のタウンで支社長をしている。タウンとシティのパイプ役。

北京電脳公司

どこにでも存在する第三勢力

略称／通称：北京電脳　会長：ワン・ロンツァオ
組織形態：支配企業
専門分野：電子・情報・生体工学
公安機関：骨手組　軍事機関：人民特戦群
本社所在地：中華人民共同体　構成員数：A

中国のメガ＝シティのリーダーであり、アジア全域に強い影響力を持つ。規模だけなら世界でも一、二を争う企業である。ネットとハードウェアの大量生産で急成長したが、現在ではサイバーパーツ・メーカーとしても認識されている。

政治結社的な性格も強く、勢力を伸ばすため世界中に干渉（援助と妨害）をおこなうことで知られている。北米は彼らのホームグラウンドではないが、必要とあらば誰にでも味方し、誰とでも敵対する。時にはアリストの味方であり、時にイミグラントやハンターの援助をおこなうということだ。

重要人物

●ジェフリー・ラオ
年齢：27　性別：男　人種：アジア系白
解説：北米区支配人で、社交界では「凰公子」と呼ばれる若きアリスト。朗らかなお人好しを装っているが、裏では陰謀を画策する。

●キンレイ（金麗）
年齢：20？　性別：女　人種：中国系
解説：ハッキングと中国拳法のスペシャリストとして知られる工作員。実は高機能戦闘フルボーグである。

エルメシオン

誰にでも戦力を売る巨大傭兵団

略称／通称：エルメシオン　会長：パパ・イーグル
組織形態：支配企業
専門分野：マスコミ・戦争サービス・重工業・鉱業
公安機関：エルメシオン・セキュリティーズ　軍事機関：エルメシオン・マーセナリーズ
本社所在地：メガ＝ケープタウン　構成員数：B

傭兵たちが資金を出し合って作った企業。形式上は傘下に私設軍を持っているが、実はエルメシオンそのものが傭兵団であり、警備会社である。10年前は南アフリカのメガ＝シティの権益を守って戦っていた。しかし、月面異変以降、世界各地で傭兵が必要とされるようになり、出稼ぎに行くようになったのである。シティとタウンの抗争が続く北米は彼らにとってよい稼ぎ場所といえる。

もとが傭兵団なため、特に前線の社員はコードネームを持つ習慣がある。会長自身も有名な戦闘機乗りで、本名は不明とされている。

重要人物

●クレイジー・ホース
年齢：31　性別：男　人種：アフリカ系黒
解説：ホバータンクを操るベテラン傭兵。サイバーリンクした数機のメカを使う。

●バナナ・モンキー
年齢：15　性別：男　人種：アジア系
解説：エルメシオン・ニュースサービスのキャスター見習い。自衛のため、ガトリング砲付きのハンディカメラを愛用している。

バルキリー警備

動甲冑に身を固めた戦乙女たち

略称／通称：バルキリー　社長：レオン・フォレスト
組織形態：SWAT
専門分野：カウンターテロ
公安機関：ー　軍事機関：ー
本社所在地：ネオ＝アップル　構成員数：D

ネオ＝アップルで、いや北米でもっとも有名な対テロリスト部隊といえば、バルキリーチームに違いない。小さな警備会社の実働部隊に過ぎないが、逆のいい方をすれば、バルキリー警備にはバルキリーチーム以外の実働部隊は存在しない。最新型のオートプロテクター“ファントムⅡ”を使う戦闘のプロは60名ほどで、その他のスタッフはほとんどバックアップ要員である。ローランド隊長率いるチームの華やかな活躍に隠れてしまっているが、社長をはじめとする多くの（戦闘をしない）社員も誇りを持って働いており、その中には男性も多く含まれる。

重要人物

●ヨーコ・ローランド
年齢：32　性別：女　人種：日系白
解説：バルキリーチームの隊長。品行方正だが柔軟な思考もでき、実戦での能力も高い。

●ヴァージネリー・ミラー
年齢：18　性別：女　人種：アメリカ系白
解説：超人的な戦闘力を持つ新人。複数の研究所でバイオ系サイバー処理と精神操作を受けたらしい元実験体。

DDネットサービス

忙殺される電子世界の刑事たち

略称／通称：DDN　　社長：ラルフ・マクドウェル・ジュニア
組織形態：AHP
専門分野：ネット犯罪取り締まり
公安機関：ー　　軍事機関：ー
本社所在地：サン＝アンジェルス　　構成員数：C

サン＝アンジェルスの実質的なAHP。本来は（親会社の）DD社の一部門で、ネット内のトラブルを解決する部署だった。そのサービスのひとつがネット犯罪の取り締まりで、ネット犯罪が増えるにつれ、部署も大きくなり、ついにはAHPとして独立するに至ったわけである。

ネットの総合コンサルタント会社なので、あらゆるトラブルや相談を請け負っているが、"通報"によって舞い込むここ数10年の仕事はハッカー逮捕ばかりである。

重要人物

●リック・ウィザード
年齢：47　性別：男　人種：アメリカ系白
解説：定年と年金生活を待ち望む捜査課の課長。昼行灯だが、やる時はやるタイプ。

●ジェシカ・ヤング
年齢：22　性別：女　人種：アメリカ系白
解説：捜査課に配属された新人刑事。警察学校を首席卒業した幹部候補のエリートだが、現場で働くことを望んでいる。

サイバースペース比叡山

東洋の神秘に彩られた秘密結社

略称／通称：比叡山、お山　　大教祖：弥勒（ミロク）
組織形態：圧力団体
専門分野：宗教
公安機関：吉祥十二神将　　軍事機関：薬師十二神将
本部所在地：サイバースペース　　構成員数：C

日本のメガ＝シティであるミレニアム東京のあらゆる企業にコネクションを持つ宗教団体。その拠点はサイバースペースにあり、組織の形態は秘密結社的で、構成員もはっきりとはわからない。彼らの実態を探るのは難しく、その目的も不明である。が、その行動を偶然にせよ妨害してしまった者は敵と見なされ、攻撃を受けることになる。

比叡山は高度なハードウェア／ソフトウェア技術を有しており、ネット内で敵対者を追い詰める。また、現実世界でもフルボーグから成る戦闘部隊を持っているといわれる。

重要人物

●羅祇如（ラギニョ）
年齢：37？　性別：女　人種：日系？
解説：吉祥十二神将のひとり。吉祥十二神将は女性だけで編成される。

●鬼面童子
年齢：ー　性別：ー　人種：動物？
解説：動物の脳が移植された戦闘フルボーグ。数種類のバリエーションがあるが、どれも恐れを知らない戦闘マシーンである。

ネオブラボー通信

モットーは正確にして公正な報道

略称／通称：ネオブラボー　社長：オリビア・ハミルトン
組織形態：企業
専門分野：マスコミ
公安機関：ー　軍事機関：ー
本社所在地：ベリオタウン　構成員数：D

社員10名。支配企業の傘下になく、タウンに作られた零細企業だが、その名は意外に有名。この時代においてはほとんど初めて、公正なニュースの提供に踏み切った団体だからである。

支配企業が本気になれば潰されそうな組織ではあるが、とりあえずは健在である。マスコミ業界の一部もネオブラボーの行動を目の当たりにし、徐々に公正なメディア作りをするようになったという。

この会社を率いるハミルトンはいわゆる名物社長で、ハンターや支配企業幹部にも顔が利くというが、それは眉唾ものである。

重要人物

●オリビア・ハミルトン
年齢：31　性別：女　人種：アメリカ系白
解説：ほとんど社におらず、スクープを求めて各地を旅している。

●ヒルデガルド・V・ドルゲンスタイン
年齢：17　性別：女　人種：ドイツ系白
解説：連絡／経理／事務いっさいを仕切っている無口な美少女。ボロい事務所では、ドテラを羽織った彼女がひとりで留守番していることが多い。

ODF

地球の命運を握る天空の騎士たち

略称／通称：スペーシー　長官：サー・ミシェール・D・ストレイカー
組織形態：軍隊
専門分野：軌道防衛
公安機関：ー　軍事機関：ー
本部所在地：南極地下基地　構成員数：B

月の攻撃から地球を守る世界規模の軍隊。スペーシー（宇宙軍）と呼ばれるが、正式名称は"オービタル・ディフェンス・フォース"という。しかし、その名はほとんど知られていない。軌道を防衛せねばならないという事実はすべての地球人にとって屈辱であるため、彼らはスペーシーと呼ばれるのだ。

兵器には最新の技術が投入されているが、主戦力は常時軌道を回っている空間戦闘用フルボーグ隊である。宇宙戦艦に人間の脳が詰まった代物で、これでも対処しきれない場合、赤道付近に存在する地上基地から迎撃機やミサイルが打ち上げられる。

重要人物

●ヘルムート・プリンツ・シュナウファー
年齢：27　性別：男　人種：ドイツ系白
解説：戦闘衛星に常駐する戦闘機隊のリーダーで、スペーシーのトップエース。階級は中佐。

●アリア・クインウッド
年齢：22　性別：女　人種：アメリカ系白
解説：有望な新人を探し、お忍びで北米を回っているスカウトマン。ボケドジなところがあり、事件に巻き込まれること多し。階級は少尉。

Who's Who 2160

2160年代に暮らす様々な人物たちを紹介しよう。新顔もいるし、10年ぶりの再会を果たす懐かしい人もいるだろう。彼らの姿から、60年代のテイストを読みとって欲しい。

スキルや装備
ここに載せてあるスキルや装備などのデータはあくまでも参考である。NPCたちに、それ以上のスキルや装備を持たせてもかまわない。したがって、使用する時はキャラクターシートなどに転記した方がプレイするときも便利であろう。また、単に"ピストル"や"防具"などというように、一般名詞で記述してあるNPCもいる。これらのNPCは、実際にそのキャラクターが登場するときの状況によって自由に設定してよい。その場合も、それらのデータをシートに転記すると使いやすい。

彼らは何者か？

■世界の代表として

彼らは、決して2160年に暮らす平均的な人々ではない。それどころか、ずいぶんと特殊な面々であるといえる。

しかし、統計的に均された実在しない「普通」より、飛び抜けて特殊な人物がその時代を象徴することがある。その意味では、彼らは紛れもなく2160年の代表なのである。彼らについて読むだけでも、彼らの住む世界をイメージするためのサンプルになるだろう。

彼らがどんな人物かは、"ニックネーム＋公称名""能力値データ""セリフ""解説テキスト""技能データ"という構成になっている。これらのデータからから読み取って欲しい。そして、キミのプレイに彩りを添えてもらいたい。

■公式と真実

次のページからのキャラクターは先ほどキミが望むならば、キミたちのゲームに登場させてかまわない。ただし、そのときにとても重要なことがひとつある。それを理解して彼らを登場させて欲しい。

それは、"彼らについて書かれているテキストは、すべて「公式の情報」であって、「真実」とは限らない"ということだ。

これだけではよくわからないと思うので、詳しく説明しよう。

彼らがどんな人物なのか？　それについてはキミが今読んでいるこの本を読んだ人なら全員が知っている。

もし、キミがゲームマスターならNPCとして彼らを登場させることができる。キミがプレイヤーであっても、彼らに援助をもとめることで、プレイに引っ張り出せるだろう。

つまりそれが"公開された公式な情報"であるということだ。

だが、登場した人物は常にキミの予測した通りの人物とは限らない。それどころか、この本に書かれている通りの人物であるとも限らない。

心優しい美少女は、実は殺人鬼かもしれない。

悪人風に見える人物が実は正義の人で、必要があって普段は悪者のふりをしているのかもしれない。

つまりこの本に書かれているテキストは、あくまで"2160年の人々が彼らについて、一般的に知っていること"であって"真実ではない"ということだ。

それは、かつてのシナリオに登場したキャラクターでも同様だ。もしかすると、その人は"よく名前の似た赤の他人かもしれない"わけである。

それならば真実はどこにあるのか？

それはキミたちのプレイの中にある。キミたちが自由に設定してかまわないのだ。

■ポートレート

キミがゲームに使うためならば、彼らの肖像をコピーして使ってもかまわない。キャラクターを説明するときに、"こんな人物だよ"というのを目で見せるわけだ。

ただし、あくまで目的はプレイに使うために限られるので注意。

また、プレイするためと言っても、インターネット等でデータとして複製して配布するのは不可だ。本来の目的以外にも使用されてしまうかもしれないからである。



“時の監視者”アイザック・R・ランドルフ

Age：？　Sex：♂　Eyes：Black　Hair：Black　Skin：White
STR：12　REF：34　DEX：17　INT：33
PER：17　WIL：18　SYM：16　LUC：15

「では始めよう……いや、そんなに難しい仕事というわけではない」

ユニオン幹部としてもっとも名前が知られている。底知れない力を秘めた男で、世界が危機に瀕するほどの大事件が起きた時だけ、ネットライナーとして活動するという。そのさいには若手のハンターチームに協力を依頼することもあるが、自分は極力、表舞台には出ない。実年齢は50～60代だが、見た目には30代である。

過去や経歴などいっさい不明だが、世界中のメガ＝シティや有力タウンにも太いパイプを持ち、月面ともコンタクトを取っているという噂すらある。仕事をサポートする優秀なAIをいくつも所有しており、AIブリーダーとしても名が知られている。

主要習得スキル				主要装備
素手戦闘	144%(80)	鑑定	104%(90)	マシンZZのカスタムモデル
偽造	124%(90)	追跡・逃走	104%(70)	各種ソフトウェア
小火器	84%(50)	尋問・拷問	116%(80)	各種AI
暗号・信号	146%(80)	精神防壁	136%(100)	ブラスターヘッド
専門知識：情報工学	156%(90)	ハッキング	296%(260)	バイオメモリーVer.2.01
ソフトウェア	186%(120)	リパルス	276%(240)	強化人工神経
ハードウェア	186%(120)	交渉	96%(60)	他



“銀狼”シモン

Age：42　Sex：♂　Eyes：Cyber　Hair：Silver　Skin：White
STR：16　REF：17　DEX：15　INT：14
PER：18　WIL：13　SYM：15　LUC：18

「俺は金のために命を張ってるんだ。慈善事業じゃないんだぜ」

武闘派ランドブラスターとして50年代を駆け抜けたスーパースターで、銀色のホバータンクで各地を荒らし回った。通り名は“ネームレス”シモンで本名は不詳。

現在はユニオンで上級ハンターの教官をしているが、現役を引退したというわけではない。“シルバーブレイド”というハンターチームのリーダーで、そのメンバーとともに時折戦場に姿を現す。

腕は確かだが、気に入った仕事しか受けず、法外な報酬を要求する。長年のハンター稼業でかなりの財産を持っているかと思いきや、報酬のほとんどは孤児院などに寄付してしまうという。

主要習得スキル				主要装備
コンバットシェル	94%(60)	小火器	140%(110)	ブローニング“ディアブロII”
ドライビング	174%(140)	偽装・カモフラージュ	86%(50)	HT005“レミング”のカスタムモデル
ナイフコンバット	84%(50)	チューン	104%(80)	IRビジョン
ナビゲート：ヘリ	64%(30)	追跡・逃走	96%(60)	ヴィジュアル・エンハンサ
応急修理	90%(60)	搭載火器	146%(110)	リンクデバイス
修理メンテナンス	70%(40)	土地カン	146%(110)	ミラーゴーグル
重火器	150%(120)	サバイバル	76%(50)	他



“脳髄美人”マダム・フェイ

Age：100?　Sex：♀?　Eyes：None　Hair：None　Skin：None
STR：0　REF：0　DEX：0　INT：16
PER：13　WIL：18　SYM：16　LUC：12

「仕事を探しているなら、うちへいらっしゃい。損はさせないわよ」

人の姿をしていないが、フルボーグでもない。サン＝アンジェルスにあるフェイの店に行けば、そのホールの中央に奇妙な透明な円柱オブジェが置いてあるのがわかる。中には培養液に浸かった脳髄が浮いているが、それが彼女である。商談の時は、まだ体があったころの彼女？がホログラフで投影される。北米では最大手ブローカーとしてよく知られた存在で、若手ハンターを育てるのが趣味らしい。ベテランハンターなら、一度や二度くらいは彼女と組んで仕事をした経験があるという。

彼女はブローカーであると同時に、多くのバーやレストランのオーナーでもある。

主要習得スキル

暗号・信号	112%(80)	写真・映像	76%(50)
サイバーメディカル	102%(70)	尋問・拷問	76%(40)
専門知識：経営学	92%(60)	精神防壁	106%(70)
治療	102%(70)	交渉	182%(150)
ドラッグ	92%(60)		
メンタルケア	92%(60)		
鑑定	116%(90)		

主要装備
特になし



“有能なる苦労人”ハワード・フォン・ノーマンバウカー

Age：45　Sex：♂　Eyes：Brown　Hair：Gray　Skin：White
STR：10　REF：8　DEX：11　INT：15
PER：13　WIL：12　SYM：17　LUC：4

「……私も甘いですね。しかし、生き方はなかなか変えられません」

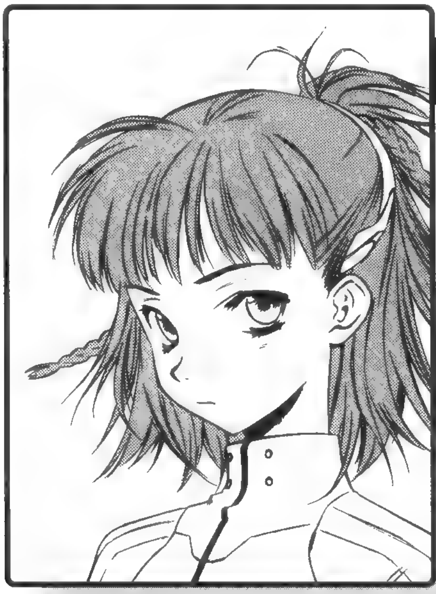
荒くれ者が多いハンター業界では珍しく紳士的で、どこに行く時でもスーツ姿、そして誰もを安心させる微笑みを絶やさない。ブローカーとしてはそこそこ名が知られており、ベテランの部類に入るが、人情家で知られ、そのためにうだつが上がらないという。ネオ＝アップル在住。

普段は気の合った仲間と組んでいるが、常に借金取りから追われているため、活動拠点から離れた土地に雲隠れすることもある。そんな時は、現地のハンター数人に声をかける。彼が持ってくる依頼は情がらみで報酬も少ないが、トラブルに巻き込まれることは少ない。面倒がないのは、ブローカーとして優れていることの証だ。

主要習得スキル

ドライビング	46%(30)	写真・映像	56%(30)
ナイフコンバット	56%(40)	追跡・逃走	146%(120)
偽造	72%(50)	土地カン	86%(60)
小火器	62%(40)	変装	46%(20)
暗号・信号	110%(80)	サバイバル	54%(30)
偽装・カモフラージュ	90%(60)	精神防壁	64%(40)
鑑定	176%(150)	交渉	94%(60)

主要装備
ウォルフG18J
他



"アークの聖少女" メリル・ミラ・モーゼス

Age：13	Sex：♀	Eyes：Green	Hair：Blond Skin：White
STR：6	REF：12	DEX：15	INT：18
PER：13	WIL：17	SYM：18	LUC：11

「では、ご武運をお祈りしております……わかってる？　あんたをハンターと見込んで頼むのよ。失敗したら承知しないんだから！」

北米中西部の有力タウン"アーク"で市民から絶大な支持を受けているカリスマ的指導者。頭脳は天才的で、噂では何らかの超能力を有しているともいう。

"聖少女"などと称えられているが、性格は少し生意気で、非公式な場では屈託ない表情も見せる。だが、それすらも彼女の魅力を倍増する材料となっているようだ。

過去に関してはあまり知られていないが、月から落下してきたカプセルに入っていたとも伝えられる。

主要習得スキル

空中機動・0G機動	44%(20)	鑑定	106%(80)
小火器	70%(40)	変装	46%(20)
暗号・信号	96%(60)	精神防壁	154%(120)
偽装・カモフラージュ	68%(30)	テレパシー：スキャンソート	114%(80)
専門知識：経済学	136%(100)	テレパシー：センドソート	104%(70)
専門知識：心理学	168%(130)	テレパシー：ハルシネイション	104%(70)
専門知識：政治学	146%(110)	交渉	126%(90)

主要装備

特になし



"トリガー・ラッキー" マイケル・キャラハン

Age：39	Sex：♂	Eyes：Violet	Hair：Red Skin：White
STR：15	REF：17	DEX：16	INT：14
PER：13	WIL：12	SYM：15	LUC：17

「あ？　俺様が誰だっていいじゃねえか。お前と同じ、名もなきハンターさ。冒険好きな単なるオヤジってヤツよ」

北米中央にあるハンターの町"フォートネーブル"のリーダー。だが本職はハスラーであり、特にトレジャーハントの達人として有名である。市長として忙しいはずだが、その役を務めているのは人格をコピーしたアンドロイドで、本人は1年のほとんどを荒野で過ごし、冒険に明け暮れている。

通り名が示す通りに早撃ちの名人で、その技術で何度も命を拾っている。愛銃は骨董品のようなシングルアクション・リボルバーで、親友の形見のテンガロンハットを手放さない。

主要習得スキル

コンバットシェル	144%(110)	追跡・逃走	86%(60)
ドライビング	254%(220)	土地カン	246%(220)
ナイフコンバット	244%(210)	サバイバル	144%(120)
重火器	262%(230)	精神防壁	154%(130)
小火器	282%(250)	ハッキング	104%(80)
偽装・カモフラージュ	104%(80)	リパルス	104%(80)
鑑定	236%(210)	交渉	120%(90)

主要装備

ハインラインスペシャル45C
AM1000"サラマンダー"のカスタムモデル
他



“アンクル・ジャム”ドクターED

Age:67　Sex:♂　Eyes:Silver　Hair:Rainbow　Skin:Yellow
STR:6　REF:10　DEX:15　INT:32
PER:12　WIL:11　SYM:5　LUC:6

「このチップをナ、お前さんの頭にナ、埋めてやろうナ。それでナ、使ってみた感想をナ、わしに聞かせてくれ、ナ?」

テキサナにほど近いタウンに住む発明家。もとは企業にいたが、イミグラントに同調して出奔したという。その時に個人データを抹消したため、本名は誰も知らないが、博士号も持っていたらしい。

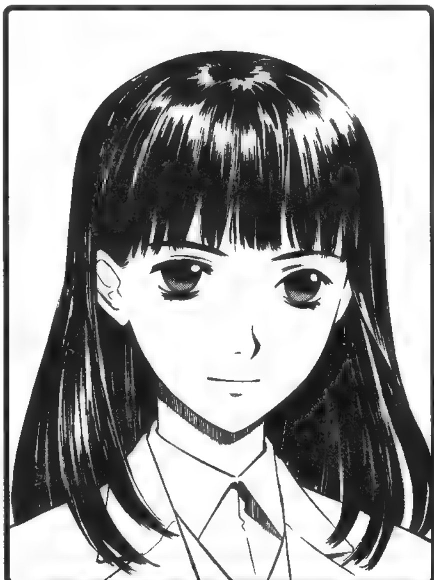
ジャミングシステムの権威で、“ジャムおじさん”と呼ばれることもあるが、サイバーやエレクトロニクスなど分野を問わず、あらゆる科学技術に詳しい。ユニオンからパンドラの研究を託されたらしく、ここ数年はその実験に夢中である。見た目には変人だが、訪れる者には親切で、発明品を譲ってくれることもある。

主要習得スキル

- 応急修理 150%(120)
- 修理メンテナンス 170%(140)
- サイバーメディカル 164%(100)
- 専門知識:医療工学 194%(130)
- 専門知識:宇宙工学 144%(80)
- 専門知識:エネルギー工学 134%(70)
- 専門知識:機械工学 204%(140)
- 専門知識:材料工学 124%(60)
- 専門知識:情報工学 204%(140)
- 専門知識:生物工学 184%(120)
- 専門知識:電子工学 174%(110)
- 専門知識:量子工学 154%(90)
- チューン 154%(90)
- ハードウェア 154%(90)

主要装備

- サイバーアイ
- リンクデバイス
- バイオメモリーVer.2.01
- ヴィジュアル・エンハンサ
- 各種メカニック修理用機材
- 各種サイバー手術用機材
- 他



“白衣の天女”葛城美夜

Age:24　Sex:♀　Eyes:Black　Hair:Black　Skin:Yellow
STR:8　REF:15　DEX:15　INT:16
PER:17　WIL:16　SYM:16　LUC:8

「きっといつか、みんなが幸せに暮らせる時代が来ます。それまでがんばりましょう」

世界規模のボランティア団体“ホワイトシールド救世軍”の北米支部で働く女医。実質的には北米支部のリーダーである。月面の異変で世界が危機に瀕した時、彼女のメディアを通した訴えで、ボランティア活動が活発化した。マスコミがそれを賞賛したことで、美夜は有名人になった。彼女が率いるキャラバンは貧困なタウンや紛争地域に赴き、誰にでも平等に救いの手を差し伸べる。10年前、ある教団に狙われていたところをハンターに救われた経験があり、今でも、出会ったハンターの冒険譚を聞くのを楽しみにしている。

主要習得スキル

- ドライビング 60%(30)
- 応急手当 150%(120)
- サイバーメディカル 92%(60)
- 専門知識:医学 132%(100)
- 専門知識:医療工学 112%(80)
- 治療 122%(90)
- ドラッグ 112%(80)
- メンタルケア 102%(70)
- サバイバル 72%(40)
- 精神防壁 82%(50)
- 交渉 122%(90)

主要装備

- リンクデバイス
- 各種医術用機材
- 他



"アンフェアなフェアマン"ユージン・フェアマン

Age:33　Sex:♂　Eyes:Ice-Blue　Hair:Blond　Skin:White
STR:10　REF:23　DEX:15　INT:14
PER:5　WIL:11　SYM:13　LUC:15

「ふふん、タウンのごろつきどもがいくら反抗しようとも、支配企業には勝てないって。長い物には巻かれろって言うだろう?」

テキサナ支配企業オムニカ社の幹部のひとり。

典型的なアリストで、いつも美女を侍らせて歩いているキザな男。かつてはホーバーレースのパイロットとして名を馳せたが、彼のやり口は昔からいつも卑怯の一手である。ただし、この若さで支配企業幹部の座に上り詰めるのは並大抵のことではなく、頭以上に運も相当によいと思われる。

テキサナはタウンに寛容だが、フェアマンはタウン弾圧政策を推進して成果を得、今の地位を得たという。

主要習得スキル
ドライビング……236%(190)
応急修理……70%(40)
偽造……120%(90)
小火器……90%(60)
鑑定……70%(60)
追跡・逃走……90%(80)
土地カン……60%(50)
サバイバル……62%(40)
尋問・拷問……102%(80)
精神防壁……142%(120)
交渉……116%(90)

主要装備
ヴァルターPPK
人工強化神経
他



"冥界の女王"ヘルガ・L・ララーシュタイン

Age:?　Sex:♀　Eyes:Light-Green　Hair:Silver　Skin:White
STR:8　REF:12　DEX:14　INT:16
PER:18　WIL:16　SYM:11　LUC:11

「あたしにとって世界はゲーム盤、人は駒のようなものよ……そう、あなたもね。楽しませてくれれば、報酬に糸目はつけないわ」

サン=アンジェルス支配企業カーマイクル社の幹部。エクソダス期に頻発した幹部間での権力闘争に勝ち残り、今は組織のナンバー2である。20代中盤の冷たく妖艶な雰囲気の美女だが、実年齢は不詳。自社の製品を使うなどして永遠の若さを保っているらしい。

カーマイクルから分裂したアヤサカ社最高幹部の愛人という噂もあり、サン=アンジェルスでのあらゆる陰謀に荷担していると言われるほどの策士である。反面、ミーハーな性格で、彼女の私生活がゴシップ誌をにぎわすことも多い。

主要習得スキル
素手戦闘……84%(60)
ナイフコンバット……84%(60)
偽造……188%(160)
小火器……78%(50)
暗号・信号……112%(80)
ドラッグ……132%(100)
鑑定……156%(120)
尋問・拷問……92%(60)
精神防壁……152%(120)
交渉……102%(80)

主要装備
レディ・デリンジャー
他



“美しき死の使い”ヨーコ・ローランド

Age:32 Sex:♀ Eyes:Dark-Blue Hair:Black Skin:White
STR:9 REF:23 DEX:18 INT:17
PER:16 WIL:16 SYM:17 LUC:9

「警官もハンターも同じ市民、この街を守るという気持ちは同じはずよ。時には協力をお願いしてもいいと思っているわ」

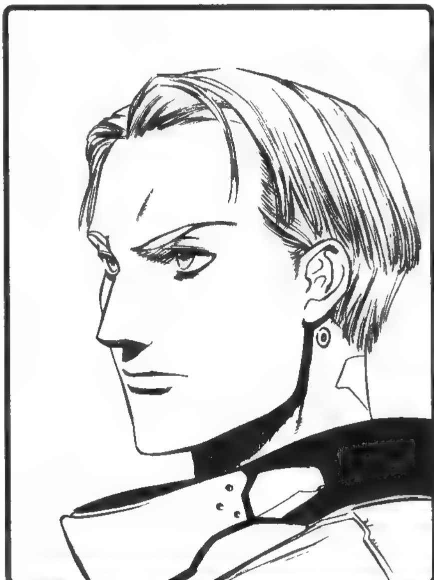
ネオ＝アップルシティにある女性だけのカウンターテロ・ユニット“バルキリーチーム”の隊長。ダンフォース原発テロ事件をたったひとりで解決したとして(ハンターチームの協力があったことは非公開情報)、新人時代から将来を約束されていた。

部下思いであり、人命を第一に考える性格、そしてSWAT隊員としての能力も高く、隊長にふさわしい人材と評される。

この時代ではほとんど失われた日本古流武術の達人で、趣味で道場も開いている。もちろん、入門者は後を絶たない。

主要習得スキル			
大型武器	126%(80)	小火器	136%(100)
コンバットシェル	146%(100)	爆発物	126%(90)
素手戦闘	146%(100)	ブービートラップ	116%(80)
特殊武器	136%(90)	暗号・信号	114%(80)
ドライビング	116%(70)	偽装・カモフラージュ	104%(70)
ナイフコンバット	126%(80)	追跡・逃走	106%(70)
ナビゲート:ヘリ	176%(130)	交渉	94%(60)

主要装備
タイプJ9
ブローニングFN-MAS
ショットグレネードランチャー
ネット20“フィッシャーマン”
M770コンバットナイフ
単分子ワイヤー“ヴァイス”
オートプロテクター“ファントムII”他



“アークエンジェル”ヘルムート・プリンツ・シュナウファー

Age:27 Sex:♂ Eyes:Gray Hair:Gray Skin:White
STR:12 REF:17 DEX:13 INT:14
PER:16 WIL:13 SYM:16 LUC:10

「地球を守るという崇高にして重大な使命……私はそれをともに成し遂げてくれる勇敢な仲間を待っている。来たれ、若人よ!」

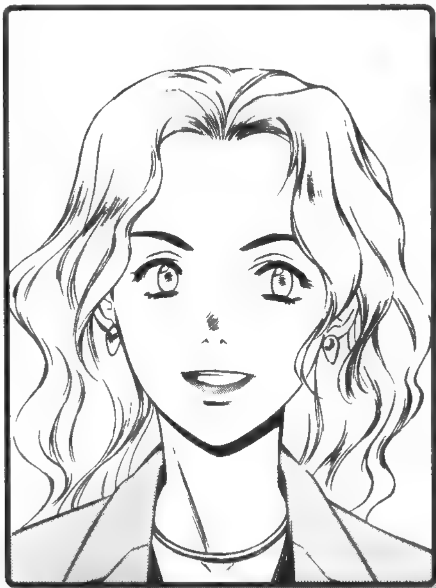
スペーシーのエースパイロットで性格は厳格。ヨーロッパ名家出身のアリストだが、修行と称してハンター経験もあるという。そのためか、イミグラントやハンターの中にも信奉者がおり、とりわけ子供たちにとって、彼は地球を代表するヒーローである。

アーミー出身者以外からもスペーシーのスタッフを募集するという提案はヘルムートから出されたものであり、それは成功している。

スペーシーの戦闘員の多くはフルボーグだが、彼はサイバーリンク以外のサイバー手術は受けておらず、それを誇りにしている。

主要習得スキル			
空中機動・0G機動	114%(80)	修理メンテナンス	106%(80)
素手戦闘	94%(60)	重火器	86%(60)
ドライビング	114%(80)	小火器	126%(100)
ナイフコンバット	124%(90)	爆発物	86%(60)
ナビゲート:エアクラフト	154%(120)	搭載火器	116%(90)
ナビゲート:スペースクラフト	164%(130)	精神防壁	96%(70)
ナビゲート:ヘリ	94%(60)	交渉	142%(110)

主要装備
ブローニング“ディアブロII”
リンクデバイス
他



“おしゃべりなツバメ”オリビア・ハミルトン

Age：31　Sex：♀　Eyes：Light-Blue　Hair：Blond　Skin：White
STR：10　REF：14　DEX：16　INT：15
PER：8　WIL：15　SYM：14　LUC：8

「情報買うわよっ！　いいネタが欲しい人もぜひ来てねっ！　あのVIPの正体、あの歌手のスリーサイズ、何でも売るわよ！」

　ベリオタウンに本拠を置く、ネオブラボー通信社の代表。数々のドキュメントビデオを制作し、ピューリッツァ賞を獲得した。

　彼女が率いるネオブラボー社は、世界で一番公正な情報を発信している、と人々に認識されている。それまでのマスコミは大なり小なり支配企業の顔色を伺わざるを得なかったのだが、彼女は身に降りかかる危険を承知で、公正なメディア作りを行ってきた。

　オリビアは確かにベテランの報道人なのだが、生来のゴシップ好きはどうしても抜けず、趣味が高じて情報屋も営んでいる。

主要習得スキル

素手戦闘	64%(40)	写真・映像	106%(90)
ドライビング	54%(30)	追跡・逃走	46%(30)
小火器	62%(30)	土地カン	66%(50)
応急手当	82%(50)	変装	36%(20)
偽装・カモフラージュ	70%(40)	サイバイバル	90%(60)
専門知識：言語学	100%(70)	精神防壁	110%(80)
鑑定	56%(40)	交渉	94%(70)

主要装備

PG5コンパクト
データリストマン
ビデオカメラなど取材機器
他



“永遠のアイドル”シャナ・シャルロータ

Age：26　Sex：♀　Eyes：Brown　Hair：Brown　Skin：White
STR：8　REF：14　DEX：15　INT：15
PER：16　WIL：14　SYM：18　LUC：14

「みんな、本当にありがとう。あたしの歌でたくさんの人が元気になってくれればいいなって思ってます」

　本名はシャナ・ウェスト。サン＝アンジェルスの歌姫として10年ほど活動を続けている。メディアがネット主体になったこの時代、積極的にライブ活動を続けるアイドル歌手である。

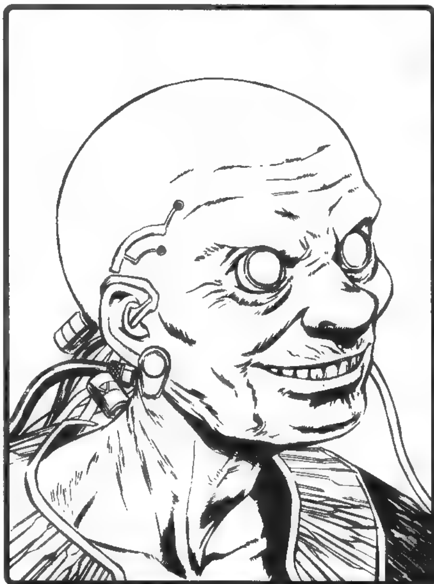
　人々の心に再び活気が戻った60年代、シャナのヴィヴィッドな芸能活動は再評価され、一大ブームが起こりつつある。今はシティに住んでいるが、市民権を放棄し、近隣のタウンに移住するという噂もある。デビューしたころにある事件に巻き込まれて唯一の肉親を失っているが、それにめげず明るく生きてきた。

主要習得スキル

芸能芸術：歌唱	146%(110)
芸能芸術：ダンス	116%(80)
交渉	86%(50)

主要装備

特になし



“最狂の魔術師” ラナウス・ン・バギ

Age:73　Sex:♂　Eyes:Cyber　Hair:None　Skin:Black
STR:7　REF:13　DEX:12　INT:9
PER:15　WIL:16　SYM:17　LUC:5

「これはテロである!　サイバースペースを真に自由な理想郷にするために、わしはあらゆる活動を続けるのである!」

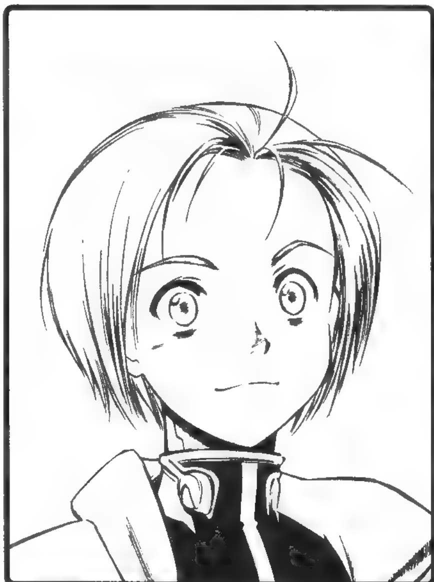
ニューウェーブシャーマンであり、ステイムアーチストでもある。

思想家/宗教家として、彼は全人類がサイバースペースで暮らすべきだと主張している。2155年に東京で暴動を起こして投獄されたが、莫大な保釈金を払ってすぐに出所し、相変わらず活動を続けている。芸術家としても名が知られ、その狂った精神をぶちまけた作品群は好事家の間で高値で取り引きされている。

さらにはハッカーとしても活動しているが、金や好奇心のためでなく、セキュリティシステムを破壊して回っているようだ。

主要習得スキル
爆発物 ....74%(50)
暗号・信号 ....78%(60)
ソフトウェア ....98%(80)
ハードウェア ....88%(70)
写真・映像 ....130%(100)
追跡・逃走 ....90%(60)
エレクトロキネシス:ポルターガイスト ....112%(80)
精神防壁 ....122%(90)
ハッキング ....182%(150)
リパルス ....172%(140)
芸術芸能:絵画 ....214%(180)
交渉 ....154%(120)

主要装備
ウォーロックV20のカスタムモデル
サイバーアイ
IRビジョン
ヴィジュアル・エンハンサ
ブラスターヘッド
他



“星の王子様” ジュブナイル

Age:10　Sex:♂　Eyes:Blue　Hair:Blond　Skin:White
STR:23　REF:15　DEX:18　INT:14
PER:15　WIL:14　SYM:12　LUC:7

「ねえ、なになに?　ボクにも見せてよ……うわーっ!(破壊)」

彼を操っているのは、サン=アンジェルスの都市機能AIのどれかとされている。AIが勝手に作ったアンドロイド端末がジュブナイルの正体で、人間と変わらないほど精巧にできている(データは端末の外見例)。行政府はこれをAIの自己学習活動の一環と認め、黙認しているらしい。端末は北米の随所に姿を現し、さまざまな事件に首を突っ込む。好奇心旺盛なこの少年は特にハンターに興味を持っており、つきまとう。が、事件解決の鍵を握っていたり、協力してくれることもある。よく巻き添えで破壊されるが、ハンターは残骸を見て、初めて正体を知ることになる。

主要習得スキル
応急修理 ....106%(70)
応急手当 ....106%(70)
修理メンテナンス ....106%(70)
暗号・信号 ....98%(70)
サイバーメディカル ....98%(70)
治療 ....98%(70)
鑑定 ....100%(70)
交渉 ....94%(70)

主要装備
特になし



“レッド・デビル”アントニオ・ネスタ

Age:35　Sex:♂　Eyes:Red　Hair:Red　Skin:White(Alpina)
STR:11　REF:14　DEX:16　INT:13
PER:12　WIL:13　SYM:16　LUC:13

「アタシの庭で勝手なことをやる人は、警官だろうとハンターだろうと生かしておかないわよ。芸術的に愛して殺してあげる……」

ネオ＝アップルに本拠を置くシンジケート“ロッソ・ファミリー”のボス。物腰は上品で教養もあり、趣味はピアノ。細身で高価そうなスーツを着た男だが、冷酷無比な性格で知られている。しかも支配企業幹部の愛人の子という噂もあり、事実、暗黒街はおろか表の世界でもかなり顔が利くというやっかいな存在である。

彼はナイフとマシンガンが大好きで、敵や裏切り者は切り刻まれ、無数の風穴を空けられて路地にさらされる。それが男性であれば、首筋にアントニオの接吻跡が必ず発見できるという。

主要習得スキル

ナイフコンバット	144%(120)
偽造	122%(90)
重火器	112%(80)
小火器	152%(120)
爆発物	72%(40)
偽装・カモフラージュ	86%(60)
ドラッグ	106%(80)
鑑定	124%(100)
追跡・逃走	84%(60)
尋問・拷問	126%(100)
精神防壁	76%(50)
芸術芸能:ピアノ	102%(70)
交渉	112%(80)

主要装備

BD7　Z4
単分子ナイフ“ネメシス”
他



“闇の伝道師”シスター・ジャネット

Age:22　Sex:♀　Eyes:Cyber　Hair:Pink　Skin:Black
STR:25　REF:23　DEX:16　INT:11
PER:15　WIL:12　SYM:8　LUC:10

「地上を支配者から解放する。その走狗たるハンターも殺す……」

北米でもっとも恐れられるテロリストのひとり。ネバダの宗教的コミューンで生まれ育ち、10代のころにアフリカに渡って傭兵として戦闘技術を磨いた。北米に舞い戻った彼女はテログループ“黒い旅団”に参加し、活動を始めている。

黒い旅団は、月面異変に同調して支配企業食糧プラントを破壊したことで知られるが、その背後でどのような取り引きがあったのか、彼女を含めた幹部は何も語ろうとはしない。ただ、それ以降、メンバーがホバータンクやレーザー砲など強力な兵器を装備するようになったのは確かである。

$15,000の賞金首である。

主要習得スキル

素手戦闘	96%(50)
特殊武器	106%(60)
ドライビング	156%(110)
ナイフコンバット	96%(50)
重火器	132%(100)
小火器	152%(120)
爆発物	82%(50)
ブービートラップ	82%(50)
偽装・カモフラージュ	62%(40)
追跡・逃走	100%(70)
搭載火器	120%(90)
尋問・拷問	64%(40)
精神防壁	94%(70)

主要装備

ミニUIZ　SMG
ディフェンダー6000-NA
単分子ナイフ“ネメシス”
ブラッドレイザー
リンクデバイス
HT-PM“ボクサー”
他



"キング・オブ・バンデット" ジェロニモ

Age:33	Sex:♂	Eyes:Black	Hair:Blond / Skin:Red
STR:18	REF:14	DEX:15	INT:10
PER:13	WIL:16	SYM:12	LUC:15

「俺たちバンデットこそ、真に自由な者だ！　そして、強者が生き残る！それが地上の唯一の掟なのだ！」

通り名が示す通り、そこらのチンピラとは格が違う。ずば抜けた体格を持つ最高レベルの戦士で、自信にあふれた男である。

配下の"ガッツ・レイダース"は彼の親衛隊的なグループで、現実には北米中央〜南部にいる多くのバンデット集団も彼に従っている。また、辺境の小さなタウンはシティの干渉よりジェロニモを恐れ、食糧や資産などを貢いでいる。確かに悪人ではあるが、セコいことはしない。余興で、個人戦闘力に優れるハンターなどを相手に自ら決闘を申し込むこともある。

$25,000の賞金首である。

主要習得スキル
大型武器 ……………168%(140)
素手戦闘 ……………148%(120)
特殊武器 ……………108%(80)
ドライビング ……………138%(110)
ナイフコンバット ……………158%(130)
重火器 ……………120%(90)
小火器 ……………160%(130)
偽装・カモフラージュ ……………80%(60)
追跡・逃走 ……………116%(90)
土地カン ……………186%(160)
精神防壁 ……………152%(120)
交渉 ……………84%(60)

主要装備
D20《サイボーグライフル》
ボウイ・ナイフ
ファイティング・アックス
FV-104"シュブルフント"
リンクデバイス
他



"リベンジャー" ファングα

Age:15	Sex:♂	Eyes:Gold	Hair:Dark-Blue / Skin:White
STR:26	REF:38	DEX:8	INT:11
PER:35	WIL:24	SYM:5	LUC:8

「俺は人間が憎い……奴らに与えられたこの能力を使って、いつか奴らを滅ぼしてやる……」

ある企業のバイオ実験で生まれた改造人間。数種の動物の遺伝子をかけ合わせた獣人で、獣のパワーとスピードの他に、何らかの超能力も身につけているらしい。

一緒に誘拐された妹を実験の失敗で殺され、研究所を脱走したという過去を持つ。以来、支配企業のみならず人類全体に憎悪を抱いており、復讐を企んでいる。

北米の荒野のどこかに潜んでいるが、時折はシティにも出現し、人間を襲う。そのため、$10,000の賞金首として手配された。

主要習得スキル
大型武器 ……………116%(40)
素手戦闘 ……………236%(160)
ナイフコンバット ……………126%(50)
応急手当 ……………86%(70)
小火器 ……………46%(30)
偽装・カモフラージュ ……………162%(140)
追跡・逃走 ……………220%(150)
土地カン ……………190%(120)
精神防壁 ……………168%(120)
ESP:アウェーネス ……………98%(50)
ESP:バトルセンス ……………98%(50)

主要装備
狩猟刀
他

ジーナ・オブライエン

Age:39　Sex:♀
Eyes:Green Hair:Brown Skin:White
STR:7　REF:11　DEX:13　INT:11
PER:12　WIL:15　SYM:13　LUC:10
スキル:
主要習得スキル:〈小火器〉66%(40)
〈重火器〉56%(30)　〈説得〉96%(70)
主要装備:ライフル、防具他
解説:北米南東部のタウン"ライルオアシス"のリーダー。活動的かつ健康的、人々をまとめつつ、シティからの干渉には自ら先頭に立って戦う。ライルオアシスはエクソダス期以前からある小さな町だが、ネオ=アップルから移民してくる人々の支援に熱心で、ジーナは周辺タウンの人々からも信頼されている。最近はギルド事務所もできたことから、彼女のもとに立ち寄るハンターも多くなった。

ナイジェル・バレステラ

Age:34　Sex:♂
Eyes:Cyber Hair:Black Skin:Red
STR:16　REF:14　DEX:15　INT:10
PER:9　WIL:7　SYM:14　LUC:16
主要習得スキル:〈特殊武器〉158%(130)
〈重火器〉110%(80)　〈小火器〉130%(100)
主要装備:サイバーアーム、単分子ワイヤー、防具他
解説:テキサナの元バウンサーの情報屋兼ブローカー。仕事中に再起不能な損傷を受け、早々に引退した。現役時代にそれほど大きな仕事をしたわけではないが、知名度は高い。というのも、典型的なハンターを描いたドキュメントビデオに彼が出演することになり、それが大ヒットしたからである。「ワイヤーキッド」の通り名があり、機嫌がよければ、右腕に内蔵された単分子ワイヤーを使った隠し芸を見せてくれるだろう。

リック・ウィザード

Age:47　Sex:♂
Eyes:Blue　Hair:Brown Skin:White
STR:11　REF:9　DEX:12　INT:15
PER:10　WIL:8　SYM:14　LUC:5
主要習得スキル:〈小火器〉64%(40)
〈追跡・逃走〉170%(150)　〈ハッキング〉66%(50)
〈リパルス〉66%(50)
主要装備:ハンドガン、防具、ターミナル他
解説:サン=アンジェルスAHPの課長。長年に渡ってハッカーを追い続けたベテラン刑事。くたびれた感じで、普段はボーッとしている。本人は中間管理職などという面倒なポストを押しつけられて迷惑らしいが、ノンキャリア組だからこそ、部下からの信頼は厚い。

離婚歴2回。実子なのか養子なのか不明だが、彼とあまり似ていない元気な幼女と暮らしている。

イヴン・ガザレイ

Age:64　Sex:♂
Eyes:Cyber Hair:None　Skin:Metal
STR:33　REF:30　DEX:16　INT:14
PER:15　WIL:14　SYM:16　LUC:11
主要所持スキル:〈大型武器〉160%(130)
〈重火器〉152%(120)　〈小火器〉142%(110)
主要装備:サイボーグライフル、日本刀、フルボーグ他
解説:老練なアラブ人で、大規模傭兵団のリーダー。

20ミリサイボーグライフルを活用して大勝利を収めた希代の戦略家として有名。

フルボーグだが、日本びいきらしく、ボディは戦国時代の鎧武者を模したもので、巨大な日本刀を愛用する。

多くのスポンサーが彼を傘下に引き入れようとしたが、ガザレイは西アフリカを離れようとしない。傭兵ではあるが、アラブ人のために戦いたい意志が固いのだ。

エル・トポ

Age:?　Sex:♂?
Eyes:?　Hair:?　Skin:Red
STR:13　REF:18　DEX:11　INT:9
PER:16　WIL:12　SYM:8　LUC:17
主要習得スキル:〈ドライビング〉186%(150)
〈追跡・逃走〉152%(120)　〈土地カン〉106%(80)
主要装備:メカニック、防具他
解説:中南米の英雄的なロードラッシャー。コミューンや企業の秘密強制労働キャンプに囚われている人々や、貧困なメガ=シティからの脱出を望む者を救う逃がし屋。

灰色のターバンとマフラーで顔を隠しており、ほとんどしゃべらないため、プロフィールは謎に包まれている。神技的なドラテクでピンチを切り抜けることから、その正体はパンドラを埋めているハンターではないかともいわれている。なお、「エル・トポ」とはモグラの意味である。

アリス・オニール大佐

Age:28　Sex:♀
Eyes:Brown Hair:Black Skin:Yellow
STR:9　REF:35　DEX:16　INT:12
PER:11　WIL:8　SYM:14　LUC:12
主要所持スキル:〈コンバットシェル〉200%　(130)
〈小火器〉92%(60)　〈重火器〉92%(60)
主要装備:コンバットシェル、防具他
解説:アーサー・クラウドマン大佐が率いた伝説的なコンバットシェル傭兵団である"シャドウ・バタリオン"から独立した傭兵団"ブラッディドール"の隊長。コンバットシェルの操縦能力はクラウドマン大佐のお墨つきで、いわばのれん分けの形で"シャドウ・バタリオン"の一部隊を任されるようになったとされている。高機動ブースターを使用した空中戦を得意とし、"キラービー"の通り名を持っている。

シン・コスギ
Age：19　Sex：♂
Eyes：Black　Hair：Black　Skin：Yellow
STR：30　REF：42　DEX：25　INT：16
PER：44　WIL：30　SYM：5　LUC：23
主要所持スキル：〈アクロバット〉292%（210）
〈大型武器〉142%（60）　〈投擲〉230%（180）
〈偽装・カモフラージュ〉148%（60）
主要装備：忍刀（火力+20（C）、シフト1）、
手裏剣（火力+5（C））、煙玉他
解説：裏社会で名を馳せた父、ダン・コスギの跡を継いだフリーの暗殺者。非サイバーだが、肉体の限界を超えた能力を身につけている。機械に頼らず夜間戦をこなし、100mの高さから飛び降りてもケガひとつしない。これら独特の体術と黒装束姿から、ニンジャの末裔ともいわれる。$20,000の賞金首である。

スペード・オブ・アルカナ
Age：32　Sex：♂
Eyes：Black　Hair：Black　Skin：White
STR：12　REF：26　DEX：16　INT：20
PER：23　WIL：17　SYM：13　LUC：13
主要所持スキル：〈ドライビング〉262%（210）
〈重火器〉132%（100）　〈搭載火器〉126%（80）
主要装備：戦闘バギー、重火器、防具他
解説：暗殺者グループ"アルカナナイツ"のひとりで、そのリーダーでもある。天才的なメカニックの操縦技術と重火器の腕を持つ。アルカナナイツは、さまざまな武器の扱いに長けたクラブ、ハッキング技術に長けたダイヤ、異能力を使うハート、そしてリーダーであるスペードの4人でチームを組んでおり、暗殺現場にトランプのカードを4枚（各スートのエース）残していくことでも知られている。スペードは$18,000、他は$15,000の賞金首。

ニードル
Age：？　Sex：♂
Eyes：？　Hair：？　Skin：？
STR：15　REF：19　DEX：17　INT：22
PER：22　WIL：18　SYM：16　LUC：16
主要所持スキル：〈特殊武器〉198%（160）
〈小火器〉94%（60）　〈爆発物〉154%（120）
〈偽装・カモフラージュ〉64%（20）
主要装備：単分子ニードル（火力+10（C））、ブラスター、各種爆弾、特殊繊維タキシード（A40／8）他
解説：10年以上前から"神の手"と呼ばれる宗教テログループに属している。"ビハインド・ザ・マスク"という変幻自在のアーティフィシャル・ボディに脳を移植しているため、本当の名前も顔も当局にはまったく知られていない。10cmほどの単分子ニードルを用いた暗殺が好みらしい。$48,000の賞金首。

サンダーボルト
Age：26　Sex：♂
Eyes：Blue　Hair：Brown　Skin：White
STR：16　REF：14　DEX：12　INT：6
PER：11　WIL：10　SYM：5　LUC：8
主要所持スキル：〈ドライビング〉68%（40）
〈重火器〉54%（30）　〈小火器〉54%（30）
主要装備：戦闘バイク、サイバーアーム、
電撃（火力+20（S））、防具他
解説：戦闘バイクによる暴走集団"ライトニング"のリーダー。彼の右腕はサイバーアームになっており、そこから強力な電撃を発することができる。

ライトニングはテキサナ周辺で暴走活動をおこなっているバンデットで、単独で行動するメカニックを襲撃し、装備や金目の物などの強奪を繰り返している集団である。$10,000の賞金首。

増長天
Age：？　Sex：♂
Eyes：？　Hair：？　Skin：？
STR：26　REF：19　DEX：15　INT：20
PER：30　WIL：0　SYM：？　LUC：8
主要所持スキル：〈大型武器〉198%（160）
〈ドライビング〉138%（100）　〈重火器〉154%（120）
〈搭載火器〉64%（20）
主要装備：ホバータンク、12.7mmHMG、
パイルバンカー、フルボーグ、メタルスキン他
解説：古い歴史を持つゲリラグループ"コントラ"に所属する男性格のAクラスAI。ボディはサイバーパーツを流用して、常にパワーアップをはかっている。コントラのメンバーたちは増長天を完全に人間として認めており、彼も仲間を助けるためなら、どのようなことでもおこなうといわれている。$10,000の賞金首。

スティーブ・オースティン大佐
Age：38　Sex：♂
Eyes：Blue　Hair：Blond　Skin：White
STR：3　REF：30　DEX：16　INT：16
PER：20　WIL：16　SYM：7　LUC：11
主要所持スキル：〈ナイフコンバット〉310%（250）
〈重火器〉112%（80）　〈小火器〉152%（120）
〈偽装・カモフラージュ〉118%（90）
主要装備：単分子ナイフ、45カートレス、サイボーグ、
防具他
解説：ネオ・アップル・アーミーの特殊部隊グリーンベレーの反乱分子から構成されているバンデット、"ブラウンベレー"のリーダー。元々、ブラウンベレーの隊長であるブラウン大佐の副官を務めていたが、彼が戦死した後を継ぎ、隊長となった。$30,000の賞金首。

@(アットマーク)

Age:?　Sex:?
Eyes:?　Hair:?　Skin:?
STR:8　REF:14　DEX:16　INT:17
PER:12　WIL:16　SYM:6　LUC:18
主要習得スキル:〈ハッキング〉192%(160)
〈リパルス〉132%(100)
主要装備:ターミナル、ソフトウェア他
解説:中小企業のネットワークに侵入し、企業秘密を奪い、データをすべて"@"に変えてしまうハッカー。今のところ、大企業やアーミーなどにハッキングをしていないため小物だと思われている。実際、ハッキングの痕跡が残っていたり、AHPに逮捕されそうになったこともある。しかし、それらがあまりにもあからさまなため、わざと証拠を残しているとの噂もある。実際にはかなりの腕を持っているのかもしれない。$5,000の賞金首。

アレン・ムラサメ

Age:28　Sex:♂
Eyes:Green　Hair:Black　Skin:White
STR:18　REF:18　DEX:18　INT:18
PER:18　WIL:18　SYM:6　LUC:18
主要習得スキル:〈大型武器〉286%(250)
〈偽装・カモフラージュ〉86%(50)
精神防壁136%(100)
主要装備:黒曜太刀(火力+100(?))他
解説:3mはあろうかという漆黒の巨大な太刀を用いる暗殺者。ターゲットを正面から斬殺することでも有名で、相手がひとりになるように状況をコントロールし、ひとりになったところで姿をあらわし暗殺するという方法をとる。彼の持っている太刀は特注品で、どんなものでも切断するという噂がある。$20,000の賞金首。

アイアンハンド

Age:46　Sex:♂
Eyes:Cyber　Hair:None　Skin:Metal
STR:40　REF:25　DEX:12　INT:5
PER:22　WIL:12　SYM:4　LUC:7
主要習得スキル:〈特殊武器〉130%(80)
〈ドライビング〉90%(40)　〈小火器〉84%(60)
主要装備:戦闘バギー、SMG、チェーンソー他
解説:サン=アンジェルス近郊を縄張りとしているバンデット"チェーンブラッツ"のリーダーで、"ネッガー(ホークアイ、CSS、メンタルスタビライザー、リンクデバイス×2内蔵、【SUV】K)"という旧式のフルボーグのボディを使用している。火器を使用することもあるが、チェーンソーを好んで使用し、相手を切り刻むのを悦ぶ性癖を持っている。テンガロンハットを愛用している。$10,000の賞金首。

オラトリオ

Age:14?　Sex:♀
Eyes:Green　Hair:Blond　Skin:White
STR:6　REF:14　DEX:12　INT:17
PER:14　WIL:18　SYM:18　LUC:13
主要習得スキル:〈ESP〉すべて236%(200)
〈テレパシー〉すべて236%(200)
主要装備:特になし
解説:異能者たちの理想都市を造ることを目的とする宗教テログループ"ダークカノン"のリーダー。外見は10代前半の少女であるが、もう数十年もそのままの姿でいるとの噂もあり、名前や年齢などのすべての経歴が謎である。もともと、ネオ=アップルシティのスラム街のニューウェーブ・シャーマンとして知られていたオラトリオが、何故にテログループのリーダーとなった理由は不明である。$15,000の賞金首。

サイレントウルフ

Age:35　Sex:♂
Eyes:Brown　Hair:Red　Skin:Red
STR:18　REF:16　DEX:11　INT:10
PER:18　WIL:17　SYM:8　LUC:5
主要習得スキル:〈ドライビング〉132%(100)
〈重火器〉92%(70)　〈搭載火器〉96%(60)
主要装備:戦車、アックス他
解説:元ランドブラスターの戦車乗りだったが、突然ハンターを辞めて傭兵となったネイティブアメリカン。現在は、どんな仕事でも引き受ける傭兵として知られており、その極悪非道な行動から$12,000の賞金首となっている。もともと無口な上に、ハンターをやめた理由を一切語ろうとしないため、なぜ彼がこのような行動を取るかについては推測の域を出ないが、噂によると同じハンターチームにいた恋人の死が原因らしい。

デュラハン

Age:36　Sex:♂
Eyes:Cyber　Hair:Silver　Skin:White
STR:11　REF:14　DEX:18　INT:9
PER:15　WIL:13　SYM:10　LUC:15
主要習得スキル:〈小火器〉216%(180)
〈重火器〉216%(180)
〈偽装・カモフラージュ〉110%(80)
主要装備:ポジトロンライフル、防具、ホークアイ、ゴーストアイ他
解説:ポジトロンライフルを使用して狙撃をおこなうスナイパー。だが、彼の名を知らしめているのは、その特異な狙撃方法である。彼は、まず初撃を必ず外して、ターゲットとなっている人物に狙われていることを知らせ、その数日後の次の狙撃で確実に始末する。彼の通り名はこの狙撃方法からきている。$20,000の賞金首。

NPC用簡易データ

　PCたちはプレイ中、さまざまな種類の敵と戦うことになるだろう。
　ここでは、GMが参考にするための、敵対する戦闘部隊やミュータント、一般市民などのデータの例をあげておく。
　これらのデータは、あくまでも一般的なデータである。したがって、GMは、シナリオの内容に合わせて自由に変更してよいし、ここに載っているものを元に新しいデータを作成してもよい。
　データの見方、使い方は以下のとおりである。

名称：一般的な名前。これらのデータは特に固有名を持たない。
STR：格闘のときのダメージに追加する。また、GMは荷重制限の参考にしてもよい。
REF：行動順を決定するときに使用する。
INT：宣言順を決定するときに使用する。
MV：戦闘中に移動できる距離。
肉体SUV：肉体のSUV。部位は特にわかれていない。すべて一律で管理する。
精神SUV：精神のSUV。
基本ロール：習得スキル以外の一般スキルで、ロールをおこなわなければならないときに使用する。なお、おこれはスキルを持っているとしたときの値である。GMはスキルを持っていないものとして、基本ロールの値を1/2にしてロールしてもよい。
習得スキル：主に習得しているスキル。GMはこれ以外のスキルを持っていることにしてもよい。
装備：主な装備。GMはこれ以外の装備を持っていることにしてもよい。
解説：簡単な解説や特徴など。

アーミー
STR：14　REF：12　INT：8
MV：4　肉体SUV：F　精神SUV：F
基本ロール：20%
習得スキル：〈ナイフコンバット〉40%〈小火器〉40%
装備：ピストル、ライフル、コンバットナイフ、防具他
解説：アーミーの一般兵。所属部隊によって、〈ドライビング〉〈コンバットシェル〉〈重火器〉などのスキルを追加するとよいだろう。

傭兵
STR：12　REF：14　INT：10
MV：3　肉体SUV：F　精神SUV：F
基本ロール：30%
習得スキル：〈ナイフコンバット〉50%　〈小火器〉50%
〈重火器〉50%
装備：ピストル、ライフル、コンバットナイフ、防具他
解説：一般的な傭兵。アーミーよりも若干能力が高い。所属部隊によって、〈ドライビング〉〈コンバットシェル〉〈搭載火器〉などのスキルを追加するとよいだろう。

フルボーグ傭兵
STR：30　REF：25　INT：10
MV：8　肉体SUV：F　精神SUV：F
基本ロール：40%
習得スキル：〈ナイフコンバット〉60%　〈小火器〉60%
〈重火器〉60%
装備：ピストル、ライフル、コンバットナイフ、防具他
解説：一般的なフルボーグ傭兵。所属部隊によって、〈ドライビング〉〈コンバットシェル〉〈搭載火器〉などのスキルを追加するとよいだろう。

AHP
STR：10　REF：8　INT：12
MV：3　肉体SUV：E　精神SUV：E
基本ロール：30%
習得スキル：〈小火器〉40%　〈ハッキング〉40%
〈リパルス〉40%
装備：ピストル、ターミナル、ソフトウェア他
解説：コンピュータ犯罪を予防、摘発する警官。ネットワークと現実世界の両方の能力を必要とする。

ライアットポリス
STR：12　REF：8　INT：10
MV：3　肉体SUV：F　精神SUV：F
基本ロール：30%
習得スキル：〈大型武器〉60%　〈ドライビング〉40%
〈小火器〉60%
装備：ピストル、アサルトライフル、警棒、防具、ワゴン他
解説：暴徒鎮圧用の警官。主にシティやタウン内の暴動などのときに出動する。威嚇用としてコンバットシェルが駆り出されることもある。

バンデット
STR：15　REF：8　INT：4
MV：2　肉体SUV：F　精神SUV：F
基本ロール：20%
習得スキル：〈特殊武器〉30%　〈重火器〉30%
〈小火器〉30%
装備：SMG、ナイフ、防具他
解説：ならず者の集団。個々の戦力は大したことはないが、大抵の場合は能力の高いリーダーが連中を率いているため、一筋縄ではいかない。

ハイウェイパトロール
STR：10　REF：13　INT：12
MV：4　肉体SUV：E　精神SUV：E
基本ロール：40%
習得スキル：〈大型武器〉50%　〈ドライビング〉70%
〈小火器〉50%
装備：ピストル、ショットガン、警棒、防具、バイク他
解説：シティ内のハイウェイの警備、取り締まりをおこなう警官。ホバータンクやトラックなどでバックアップをおこなうこともある。

ゲリラ
STR：10　REF：10　INT：6
MV：3　肉体SUV：E　精神SUV：E
基本ロール：30%
習得スキル：〈重火器〉40%　〈小火器〉40%
〈爆発物〉40%
装備：アサルトライフル、ナイフ、防具他
解説：ある程度組織化された反政府組織。バンデットよりも個々の戦力は高い。やはり優秀なリーダーが率いていることが多い。

エアポリス
STR：10　REF：10　INT：14
MV：3　肉体SUV：E　精神SUV：E
基本ロール：30%
習得スキル：〈ナビゲート：ヘリ〉80%　〈重火器〉40%
〈小火器〉40%
装備：ピストル、SMG、防具、ヘリ他
解説：ヘリを使用し、凶悪犯罪に対処する警官。もっとも高い火力を武装を備えている。個人戦闘力は比較的、低めである。

テロリスト
STR：10　REF：12　INT：10
MV：4　肉体SUV：E　精神SUV：E
基本ロール：40%
習得スキル：〈小火器〉50%　〈爆発物〉50%
〈偽装・カモフラージュ〉50%
装備：ピストル、ナイフ、防具、各種爆弾他
解説：シティ内でテロ活動をおこなう連中。組織されていることが多い。きちんとした訓練を受けていることが多く、普段は一般市民を装っている。

SWAT
STR：30　REF：17　INT：16
MV：5　肉体SUV：F　精神SUV：F
基本ロール：60%
習得スキル：〈特殊武器〉70%　〈重火器〉70%
〈小火器〉70%
装備：アサルトライフル、単分子ナイフ、防具他
解説：警察のエリート部隊。主にカウンターテロの分野の主役であり、その活躍は誰もが知っている。メンバーの5割はフルボーグである。

暴徒
STR：8　REF：7　INT：4
MV：2　肉体SUV：E　精神SUV：E
基本ロール：20%
習得スキル：特になし
装備：鉄棒他
解説：ダウンタウンや難民キャンプに住んでいる者たちの怒りが頂点に達したとき、彼らは暴徒と化す。手当たり次第に破壊活動や放火をおこなう。

暴走族

STR:10　REF:8　INT:4
MV:2　肉体SUV:E　精神SUV:E
基本ロール:30%
習得スキル:〈ドライビング〉40%
装備:ピストル、ナイフ、鉄棒、バイク他
解説:シティ内のハイウェイを暴走する連中。気に入らない連中を見ると暴力を加えようとする。常に集団で行動し、逃げ足が早いのが特徴。

デザートオクトパス

REF:10　INT:1
MV:3　肉体SUV:C　精神SUV:C
基本ロール:60%
習得スキル:特になし
攻撃手段:脚(火力+10(I))×4
装甲:本体(A20／9(BCI))
解説:砂漠の砂中に潜むタコに似た生物。脚だけを出して攻撃する(1行動で4回攻撃)。砂中なので(砂:A40／10)と(本体:A20／9)の装甲チェックがくわわる。

ストリートギャング

STR:10　REF:8　INT:4
MV:2　肉体SUV:E　精神SUV:E
基本ロール:30%
習得スキル:〈ナイフコンバット〉40%
装備:ピストル、ナイフ、鉄棒他
解説:シティ内の犯罪の多くは彼らによって起こされる。個人としての力は対したことないが、まれに能力の優れた者が率いていることがある。

マントラップフラワー

REF:20　INT:0
MV:0　肉体SUV:E　精神SUV:−
基本ロール:90%
習得スキル:特になし
攻撃手段:爪(火力+120(C))
装甲:なし
解説:体色を変化させ、獲物を待ちかまえる巨大ハエ取り草。攻撃が命中すると捕まったことになり、毎ターン火力50(固定50:装甲無視)の消化液のダメージを受ける。

一般人

STR:6　REF:6　INT:6
MV:2　肉体SUV:E　精神SUV:E
基本ロール:30%
習得スキル:特になし
装備:特になし
解説:シティやタウンなどの一般市民である。貧富の差などに関わらず、普通の人々はすべてのこのデータを使用するのがよいだろう。

パンツァーアント

REF:16　INT:1
MV:5　肉体SUV:G　精神SUV:C
基本ロール:40%
習得スキル:特になし
攻撃手段:牙(火力+20(C))
装甲:本体(A60／9(BCI))
解説:装甲のような硬化した外殻を持つ巨大なアリ。体長は約3mもあり、廃墟などを利用して巨大な巣を作り、そこに餌となるミュータントや人間を運びこむ。

エグゼクティブ

STR:6　REF:6　INT:8
MV:2　肉体SUV:E　精神SUV:E
基本ロール:40%
習得スキル:特になし
装備:ピストル、防具他
解説:企業の重役以上などをエグゼクティブとする。護身用に簡単な銃器や防具などを持っている場合が多い。大抵の場合、護衛がついている。

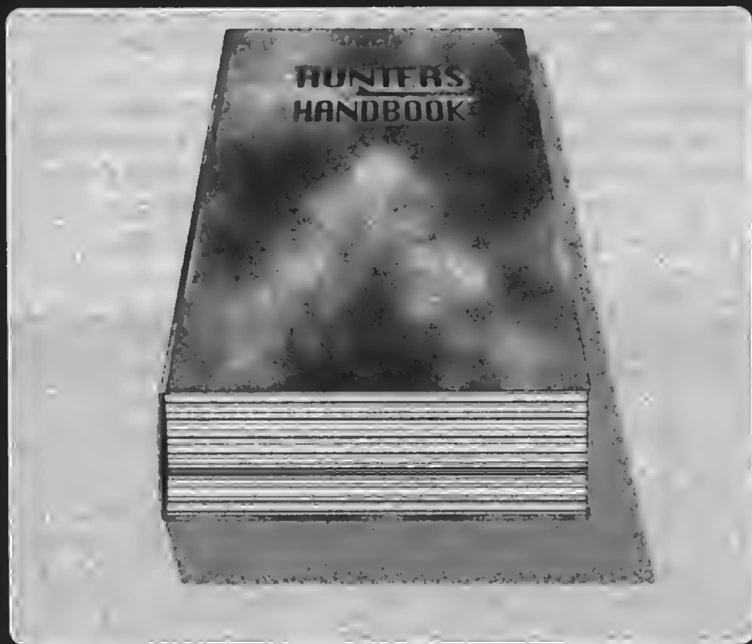
ツインヘッドバイパー

REF:12　INT:2
MV:4　肉体SUV:F　精神SUV:E
基本ロール:40%
習得スキル:特になし
攻撃手段:牙(火力−10(C)、シフト2)
解説:ふたつの頭を持つ毒蛇。片方の頭は常に周囲を警戒し、片方の頭で攻撃してくる。噛まれると毒がまわり、24時間以内に血清($100)をうたないと死亡する。

HUNTERS' HANDBOOK

メタルヘッド・マキシマムベーシックルールブック

ハンターズ ハンドブック



「どんな人間にも法は必要であるらしい。何しろ、あのハンターでさえ法を持っているのだから。だとするならば、私たちの唯一の法は、いっさいの法律を持たないことであると弁証できます」

[illegible]

ハンターズ・ハンドブック

このセクションでは、ハンター社会の規約について解説してある。これはPCの行動原理にもなり、またGMの裁定の助けにもなるはずだ。本文はPC自身が知っていることでもあるので一読をお勧めする。

ハンターを管理する組織

■ギルド

正式にはハンター管理協会といい、世界中のメガ＝シティや大きめのタウンには事務所が置かれている。

“ギルド”は俗称だが、これは中世の商人組合になぞらえてのものらしく、ハンターの後援を行う組合か互助会のような存在だ。ハンターの納める入会金／会員費、仕事の斡旋や売買における利益で運営されている。

ライセンスを取得したハンターは自身の活動拠点に存在する事務所に登録されることになる。入会金や年会費などを支払い、アクセスファイバーには会員証が記録される。アクセスファイバーを持っていない場合には、同等の機能を果たすデータカードが発行される。

ギルドのおこなう業務としては、以下のようなものが上げられる。

①守備範囲の登録ハンターのデータ管理
②ハンターへの仕事の斡旋
③ハンター稼業に必要なアイテムやサービスを適価で提供すること
④ハンターが持ち帰ったアイテムを買い取ること

ギルドへの支払い
ハンターズ管理協会の入会金／会員費、仕事の斡旋料についてはプレイヤーは意識する必要はない。入会金はPCを作成した時点ですでに支払い済みだし、シナリオ中に提示される金額はすべてそれらを計算した後のものだと考えてよい。

2160年代のギルドとユニオン

2150年代におけるギルドは各ハンタークラスごとに分かれた組織だった。たとえばランドブラスターが買い物をしたければ“ランドブラスター管理協会”へ、バウンサーは“バウンサー管理協会”にそれぞれ出向かねばならなかった。これが10年の歳月を経て統合され、ランドブラスターとバウンサーは連れ立って“ハンター管理協会”へ行き、必要な物を売り買いできるようになったのである。

便利にはなったが、社会情勢の変化により、以前にはなかったギルドの地域差（思想の差異）が出てきたようである。タウンの人々は最初からハンターやギルドに好意的だし、シティや支配企業も最近ではハンターの実力を認め、ギルドに寄付や出資を行っている。よってギルドの力は以前より増大していると見ていいだろう。

極端な話をすれば、メガ＝シティにあるギルドはシティ寄りな姿勢で、入ってくる仕事も支配企業や行政府からの依頼が多い。逆にタウンにあるギルドはシティに敵対していることもある。他にも人命や自然に対する配慮の差、敵対者に好戦的か中立姿勢か……などモラルの差も見られるが、これはハンターにはあまり関係ない話である。

データ検索や流通面で、ハンターはどこの街でもギルドから恩恵を受けることができるし、ギルド間で抗争することも滅多にない（ユニオンの規定で禁止されている）が、紛争地域にあるギルド同士の仲が悪いこともある。ギルド間の不仲が理由で、場合によっては必要なデータやアイテムが手に入らない可能性もあるだろう。

ユニオンについては、幹部が数人入れ替わったくらいで、その体質／体制は2150年代とほとんど変わりない。

⑤規約違反をしたハンターへ懲罰をおこなう

①について、ハンターはわずかの情報料を支払うことで、ギルドまたはその上部組織であるユニオンのデータバンクを利用できる。請け負った仕事にほかのハンターがからんでいるときやその土地に詳しい相棒を探すときに便利だろう。

②について、ブローカーからの仕事がないときに便利だし、ここで斡旋する仕事は依頼人の身元などがはっきりしていることが多いので、手堅い仕事がしたいときにいいだろう。

③はもっともありがたいサービスで、発行されたギルド会員証を世界中の加盟店(ハンター相手の店は、たいていギルドに加盟している)で提示することで、ハンターは通常より安い買物をすることができる。

④について、何にせよアイテムを売り払うのは面倒なものだが、ギルドに持ち込めばたいていの物は適価で引き取ってくれる。アイテム購入と並んで便利なサービスだ。

⑤について、ギルドやユニオンはハンターのライセンスを剥奪することができる。特に悪質な場合、他のハンターを使い、不良ハンターを追跡、拘束、殺害などをする。彼らは"チェイサー"と呼ばれ、評価の高い(ランクの高い)ハンターがその任務に就くことが多い。

典型的なギルドのオフィスを説明しよう。

事務所はさほど大きくなく、一見すると普通の会社のように見える。運営スタッフは小さいところで3人、大きいところだと50人くらいいる。所長には引退したハンターが就任、または近隣のブローカーが交代で務めることが多く、ほかのスタッフ(事務員)はハンターでなく一般から採用される。

ギルドはハンターをサポートしているにもかかわらず、外見も業務も通常の企業のような組織あるといえるだろう。

■ユニオン

ユニオンは、ギルドの上位組織として存在する。同時にハンター養成機関としての役割を果している。しかし、シティやタウンにその施設などをまったく置かず、ハンターやギルドのバックアップだけをおこなっているので、知名度は低い。

ギルドはハンターたちに様々な恩典を与えてくれるわけだが、ユニオンは主に各ギルドへの援助をおこなう。ほかに、ハンターに対しては、大口の仕事の斡旋や、より優秀なハンターの育成を目的にランク認定とそれに伴う集中訓練サービス、アイテム贈与/貸与などが業務内容だ。

現役ハンターからは遠い存在だが、まずハンターを志す者に訓練の場を与え、ハンターであるという認定を下すのはこの組織だから、ハンターが唯一逆らえない団体といえるかも知れない。事実、あまりに問題のあるハンターからはライセンスを取り上げてしまうこともある。

ユニオンの構成人員は引退した優秀なハンターたちで、莫大な運営資金も彼らが出しているといわれている。巨大な資本力と超科学力を秘匿しており、月面、あらゆるメガ=シティやタウンに顔が利くという噂だが、組織の実態はほとんど知られていない。

ユニオンには本部はなく、支部は世界中にある(大気圏外にはないらしいが)。ほとんどの支部は人里離れた場所につくられており、ユニオンを訪れるハンターのための巨大な訓練場と宿泊施設、あとは研究施設や施

情報料
1件につき$10の情報料がかかる。GMは情報の内容によっては金額を変更してもよい。

アイテムの価格
ルールブックにある全アイテムの価格はギルドを通して購入する場合の値段で、そうでない場合は地域や状況によってさまざまであるが、たいていは高くついてしまう。

中古品の引き取り価格
ギルドはハンターが持ち込んだアイテムを買い取ってくれる。値段は、新品同様なら定価の30%、使い古されていたらそれ以下である。特に貴重なもの、あるいは珍しいものについてはGMが判断せよ。

チェイサー

ギルドやユニオンが持つ最大の権限はハンターライセンスの剥奪、つまり罪を犯した者をハンター業界から追放することだが、特に悪質なハンターに対してはもっと重い判決を下す場合もある。それが"チェイサー"の派遣だ。

チェイサーとは、不良ハンターを追跡し、逮捕したり殺害する賞金稼ぎ/殺し屋のことである。チェイサー任務も依頼として出され、評価の高いハスラーやバウンサーあるいは傭兵が請け負うことが多い。

チェイサーが派遣されるのは、ハンターが悪質な方法で契約を破棄した時……たとえば依頼人を殺害して財産を奪い取ったとか、依頼人の敵対者からも金を受け取って契約を破棄した場合などだ。また、正当な理由なしにハンター間抗争を起こした者もその対象となる。

いずれにせよ、誰の目から見ても悪質であったり、大事件を起こした者にしか、チェイサーは派遣されない。誤情報や冤罪、陰謀が絡んでいる可能性もあるので、ユニオンでは十分に調査をした後でチェイサー派遣を決定している。

チェイサーに追われるハンターは、どこのシティやタウンでも仕事をすることはできず、廃業しなければならないだろう。もちろんライセンスも剥奪される。これはギルドの行う措置であり、公的に犯罪者になるわけではないが、被害者などが賞金を懸ける場合もあるので、そうなると同業者のみならず、あちこちから狙われることになる。

設全体の運営のためのビルなどで構成されている。一般のハンターは訓練所と宿泊施設以外に立ち入ることはできず、現場の職員にしても持ち場以外のブロックには無断では入れない。

ユニオンは確かにハンターになくてはならない組織だが、ハンターと直接接することは極めて少ないのだ。

ハンターズ・ロウ

第1条　ギルドに登録した者はハンターと認められ、登録を抹消した者はハンターではない。
第2条　ハンターは受けた依頼を放棄してはならない。
第3条　ハンターは報酬を原則的に公平に分配すること。
第4条　ハンターは良心と法に基づいて行動しなければならない
第5条　ハンター間で抗争してはならない。裁定はギルド／ユニオンが行う。

■ハンターの規約

2160年の世界において、ハンターは何者にも縛られない自由人であり、時には殺人もおこなうが、決して無法者の集まりではない。人間としてのモラルを守り、ハンターという人種が社会的信用を得るために、この規約は作られた。

"ハンターズ・ロウ"または"アーティクル5"と呼ばれているが、この5箇条はハンター業界における唯一の法律のようなもので世界的に認められている。世界中どこに行ってもハンターズ・ロウは通用するし、すべてのハンターが心得ておくべき常識と考えてもよい。むやみに破れば、然るべき裁定者が罰を下すことになるだろう。

5箇条について細かいことは、後で順に解説していくことにする。

■契約の重要性

2160年の世界でもっとも重要なものは"契約"である。

過去の時代、人類の生活圏には様々な法律が存在していたが、国家というものが崩壊して久しいこの世界では法律はあっても守られていないに等しい。法律だけでなく、宗教

契約時の注意

ここでは依頼人と契約を取り交わす時の注意を2、3述べておこう。マナーやポイントはいくつかある。

まず、契約に関する事項をなるべく詳しく知ること。この時点で向こうに落度や不正がないかどうかを判断したり、指摘できないようではいけない。

自分のハンターランクに見合わない額の報酬は要求しないほうが無難だが、その範囲で条件をよりよくできそうなら、交渉に腐心すべきだろう。たとえば、十分な前金がもらえなかったのが原因で、仕事が失敗するのは馬鹿馬鹿しい。

契約をする前でも取り交わした後でも、依頼人のことをあまりあからさまに嗅ぎ回らないこと。とはいっても、ハンター稼業は危ない橋なので、相手の気分を害さないような手段での依頼人の情報収集はぜひやっておくべきだ。

依頼人があからさまに怪しい、あるいは依頼内容が怪しいこともある。怪しさに比例して報酬額は魅力的であることが多いが、そういう時は自分の命+冒険心+自信とその報酬を天秤にかけてみるといい。受けるも受けないも自由だ。

そしてもっとも重要なことは、契約時の条件を守り、受けた仕事は必ず成功させるつもりでかかるということ。世間ではハンターをプロと見ている。目的のためには手段を選ぶ必要はないが、依頼主をこちらから裏切るような行動だけは避けるべきである。

や道徳やあらゆる規則が、生き残ることが最優先の世界では、なんの強制力も持たないのだ。

しかし人はひとりでは生きていくことはできない。生き残るためには人はお互いの利益を守りながらもさまざまな協力をしていかなくてはならない。そのためには、誰もが尊重するきまりが必要だ。

こうして唯一残ったものが契約なのである。この世界では、巨大企業の支配者でも、スラムのチンピラでも、誰であっても契約を守ろうとする。守らなければ、社会的信用を失い誰とも取引をすることができなくなる。それはすなわち“死”を意味するのだ。

ハンターは自由人であるからこそ、契約を固く守る必要がある。ハンターズ・ロウもその考えに基づいて作られたのだ。

■第1条：ハンター登録と脱退

どこかのギルドに登録さえすればハンターと認められ、脱退したりさせられた者はハンターではない……当たり前のことである。ギルドに属さずにハンターを騙って依頼を受ける者と区別するための条文だが、ハンターの名が世に知れ渡って、以前よりさらに社会的に認められるようになったため、そうした“なんちゃってハンター”も昔より増えている。だからこそこんな条文が作られたのだ。

ハンターになるのはそう難しいことではない。各クラスごとに最低限の能力査定があるが、それをパスして入会金を支払えば、年齢や経歴問わずハンターになることができる。ただし経歴については、過去に大きな事件をおこしたり、過度の暴力や破壊を繰り返す可能性がある場合は審査で落とされることがある。

ハンター登録がなされた時点で、特に北米のギルドでは“ハンターバッジ”が渡されることになっている。ネットが発達したこの世界で、身分証明にはアクセスファイバーがあれば十分だが、昔からの伝統でバッジがハンターの証として認められているのだ。義務づけられているわけではないが、北米のハンターの多くは常にバッジを携帯しており、好評なようだ。

一見すると単なる合金バッジでハンターIDが入っているだけだが、他にはない特殊な分子配列で作られており、たとえ変形したり溶かされたりしても、調べればハンターバッジであることがわかり、持ち主のIDが識別できるようになっている。

ハンターがギルドから脱退するのは、死亡したか引退を決意した時、事情があってライセンスを剥奪される時だろう。

死亡したと判断されれば自動的に登録は削除されるし、自主的にやめる時にも何ら制限や恩典はない。ライセンス剥奪については後述する。いずれの場合も基本的な個人データはユニオンのデータバンクに残るが、照会できるのはハンターだけである。

■第2条：依頼の放棄

契約がいかに重要であるかはすでに述べている。何より、依頼を可能な限りこなすことはハンターとしての第一条件であり、存在理由でもある。

ではいつ依頼が発生し、契約が成立するかというと、それはケースバイケースである。

依頼人に何か頼まれ、それを受ければ、契約は成立する。状況が切迫していなければ、文書にサインなどすることもあるだろうが、必ずしも文書やサインが要るわけではない。口約束であっても、契約は契約である。文書などの証拠は、双方の主張が食い違い争うことになったときに、より自分の主張の正当性を高めるために必要とされるものである。もちろん、常にそういったときのための準備をするという慎重さは、ハンターにとって大切な資質のひとつであるが。

だが、依頼を放棄してもよい／するべき／しなければならないケースも確かにある。

ひとつが、放棄しないと確実に死ぬ場合、失敗が確定した場合だ。“失敗”と“契約不履行”はちがう。契約を破った者は社会的信用をなくすが、不可抗力であればしかたがないというわけだ。

仕事に失敗したハンターは“能力が低い／腕が悪い”ということだ。そういう噂が流れることは覚悟しなければならないが、墓の下に眠るよりははるかにマシだ。

もちろん故意に失敗するのは契約違反である。“信用できない”といわれることは、ハンターにとっては墓の下に入るより致命的だということは覚えておいた方がいいだろう。

もうひとつは、依頼人の情報や条件に嘘があった場合である。これは依頼人が“契約不履行”であり、ハンターに責任はない。発覚したなら、多少は目をつぶって仕事を続

PCの死亡
PCが死亡した場合、作り直したPCを死亡したPCの遺族という設定にして、報酬をもらう、というのもいいかもしれない。

けてもいいし、そこで放棄してもよいだろう。

こちらのケースでは、依頼人が悪質だった場合、ギルドに訴えれば保証がなされることがある。ギルドもある程度力を持っているので、相手に社会的制裁を加えたり、違約金をせしめることができるということだ。ただし、保証に関して過度の期待をしてはいけない。相手が信用するに値するかどうか、契約段階で判断するのはハンターの責任である。

なお、何らかのミスによって依頼を放棄した場合、当然報酬はもらえない。たいていの契約書には「成功報酬」と明記してあるはずだ。ただし前金については、返却の必要はないとするのが通例だ。もちろんこれは、不可抗力で失敗した場合で、故意に放棄するなど悪質なケースでは返却を求められることもある。

依頼者とハンターがこれらのことでもめた場合、たいてはギルドの裁定にしたがうことになる。通常、ギルドはハンター全体の社会的信用度を重んじるため、なるべく公正な判断を下そうとするものだ。ギルドの裁定に不服な場合、ユニオンに訴えることもできるが、これはめったにあることではない。

■第3条：報酬の分配

ハンターはチームを組んで仕事をすることがほとんどである。誰がどのくらい活躍したか苦労したかはその時ごとに違うだろうが、報酬は公平に分配するというのがハンター社会の常識である。

金銭トラブルで仲間割れを起こすのは愚かなことだし、特に同じ仲間で続けて仕事をするなら、納得のいく分配は互いの信頼感を増すことにもなる。どのように分けるか、実際にはそのチームのメンバーの考え方次第だが、とにかく不満を残さないようにすべきなのである。

ただし、公平といっても、報酬をそのまま頭割りして全員に同じ金額を分配するわけではない。

まず、各人の経費を計算する。消費した弾薬やアイテム、情報屋に支払った金、メカの修理費や破壊された装備類、ハンター自身の治療費などを報酬から差し引く。基本的には消耗品やその仕事のために特に用意したアイテム、いわゆる必要経費だけが対象だ。個人の持ち物で長く使えるような装備(サイバーパーツ、ソフトウェア、メカや兵器など)はここで出すべきではない。

これらの出費を報酬から捻出した後、残った報酬を頭割りすればよいのだ。特に決めごとをしていない場合、ハンターランクやそのときの活躍の度合いによって金額を上下することはいっさいない。

不運にもチームメイトの誰かが死亡した場合でも、この公平分配の原則は忘れてはならない。彼が働いた分の金額は保証してやるべきだろう。死亡したハンターの取り分は遺族に渡すのがもっとも一般的だ。この処理はギルドに依頼すると確実に実行してくれる。

■第4条：良心と法

たしかにハンターは独特の価値観を持ち、一般社会のモラルに縛られてはいない。しかし、いかに国家が弱体化し、司法組織が民営化されたとはいえ、公然と治安を乱すような仕事を斡旋する組織が、堂々と看板を出すことは難しい。したがって、ハンター管理協会が第4条を規約にあげたのはあたりまえかもしれない。

ハンターは、現在そのハンターがいる地域の法律を尊重し、原則として遵守しなければならないとされている。

“原則によらず”遵守しなくてもいい場合もある。大別して以下の3つがそれにあたる。

①ハンターの生存において危機的状況にあるとき

地域によってだいぶ差はあるが、この時代は「自分の身は自分を守る」のが常識であるため、防衛のための実力行使は認められている。これはハンターに限ったことではない。

依頼の報告

何か仕事を始めるにあたって、主に依頼はギルドやブローカーを通しての斡旋か、何かの偶然で個人的に依頼を受ける場合のふたつのケースがあるだろう。

ハンターは個人的な依頼を受けることもでき、それについて事前に許可を取る義務はない。簡単な事後報告をするのが通例である。

報告を入れておけば何かトラブルが起こった時、ギルドからフォローが受けられることもある。報告をしていなければ、当然ながらギルドは調査することができず、援助はできない。

②国際ハンター条約に基づき、いわゆる“ハンター法”が施行されている場合

国際ハンター条約とは、各メガ＝シティとユニオンとの間で締結された国際条約で、別名「シャンカラ条約」ともいう。

外交官特権と同様に、ハンターには特殊な治外法権が認められることをうたったもので、解釈の曖昧性について批判も多い。ことに、ハンター報酬に対する非課税のくだりは脱税の温床になっているとされ、改正を求める声も大きい。

③その地域において施行されている法律が不明確である場合

メガ＝シティにもタウンにも所属しない荒野、あるいは複数の主張が対立している紛争地などの場所のこと。こういった場所では、ハンターは自分の良心にしたがって行動することになる。

もっとも“地上、海洋上、地下、成層圏、軌道上”における基本的人権の尊重や虐殺の禁止などをうたった、“サハラゲート条約”により、たとえどこであっても非人道的行為は処罰の対象となるわけだが、現実にはザル法との批判も多い。

第5条：ハンター間抗争の禁止

いわゆる私闘の禁止であって、ハンター同士が戦ってはならないという意味ではない。

しかし、ハンター同士の争いが発生したり、シティのギルドとタウンのギルドが抗争を起こし、それに巻き込まれる可能性はないとはいえない。それがあまりに目立つとハンター全体の信用を落とすことになるので、禁止とされているのだ。

もちろん、争いにはたいてい理由があり、禁止されていても起こる時は起こるだろう。ハンター間またはギルド間抗争に巻き込まれたからといって即ライセンス取り消しということはない。その調停のためにギルドやユニオンがあるのだ。

ハンター同士の小さな抗争の場合、当地のギルドが裁定を行う。ギルド間の争いやハンター同士の大抗争はユニオンが裁定を行うという仕組みである。面倒を嫌うなら、争いを起こす前にギルドやユニオンに上告するのがもっともよい。

ギルドが必ずしも公正な立場でなくなった2160年代には、ハンターがギルドを相手に戦いを挑むような事件も発生している。これもうなずける話だが、ハンターがユニオンに逆らうったという事例だけはない。ただユニオンと戦うといっても、その実体は謎に包まれていて、争う理由はおそらく見つからないと思われる。

処罰

ハンターはなにものにも縛られない自由人である。したがって、ハンター社会の規則は、誰か他人から守らされるものではなく、“騎士道精神（コード・オブ・オナー）”とか、“ハンター魂（スピリッツ）”などといったものに近い。したがって、一般社会の法規に比べて、規制や罰則は緩い。ギルドやユニオンはハンターに対して罰則を科すことはあまりない。

罰則でもっとも多いのは罰金だが、重大な違反行為をくり返す場合はライセンス剥奪もあり得る。

めったにないことだが、大量殺戮などの非人道的な行為をおこなったハンターに(ライセンスは剥奪されるので正確には元ハンターだが)賞金がかけられ“チェイサー”が派遣されることもある。特にハンター社会全体の名誉と信用にかかわることなので、優秀なハンターがその任につくため、ユニオンから逃れた前例はほとんどない。

ハンター条約
ハンター条約で認められる“治外法権”によって、ハンターは武器の携帯や使用、殺人／事故現場などへの立ち入り、犯罪者の身柄拘束など、警察権の行使を一部認められることもある。
これは地域や、現場との折り合いによって、適用の幅の広いあいまいなものだが、条約を批准していない中華人民共同体とグランドカナーン以外では、おおむね認められている。

敵対するハンター

たとえば何かの仕事を受けた時、敵対者側に別のハンターが雇われている可能性もある。それらと命を賭けて戦うこともあるだろう。それは抗争でなくビジネスだ。相手に恨みがあるわけではないだろうが、排除しなくてはならない事態が起こる可能性は十分にある。

もっとも、近年ではハンター同士で戦うことを嫌い、ハンター同士が互いに中立の立場を取ろうとすることもあり、暗黙の了解としてそれを容認するクライアントも多いようである。中にはそのような馴れ合いを嫌い、あくまでもビジネス的な姿勢を貫こうとする者もあり、人によってさまざまである。どちらにせよ、仕事が終わった後、敵対していたことを根に持って戦いを挑むのは私闘だ。これはハンターとしてのモラルに欠ける行為とされる。

いずれにせよハンター稼業を続ける以上、危険はつきものだ。何が起きても自分の身は自分で守るくらいの実力がなければ、プロフェッショナルとはいえないだろう。

チーム管理と財産

カンパニーとチーム
本セクションでは、仕事のために一時的に結成された集団を「カンパニー」、継続的に組んでいる仲間を「チーム」と区別して使っている。「チーム」とは、ハンターのグループ全般を指す、より一般的な言葉である。

■チームとは

依頼者と契約を結んだ場合、その契約が終了するまでの期間、ハンターたちは報酬と費用を共有することになる。この状態をハンターの正式な用語で“カンパニー(仲間)”という。より一般には“チーム”と呼ばれることの方が多いが、これは俗称でより広い意味を持つ。

原則としてカンパニー編成は仕事ごとにおこなわれる。ひとつの依頼をひきうけたところでカンパニーは結成され、その依頼が終了した時点でカンパニーは解散される。

カンパニーのメンバーが途中で増えることはあっても、途中で抜けることはめったにない。なぜなら、それは依頼の放棄になってしまうからだ。

継続的に同じメンバーで仕事をしてもかまわない。こういった状態は“プライベートチーム”と呼ばれる。気の合った仲間同士だと仕事もスムーズなためか、プライベートチームを組んでいるハンターの方がむしろ多いようである。

場合によっては、面識のない相手とカンパニーを組むこともままある。依頼人がこれと思ったハンター数人に声をかけたのかも知れないし、いつも一緒に仕事をしているカンパニーに理由あって新顔が加わることもあるだろう。

どのようなケースでも、協力して仕事を受けることにしたならそれはチームであり、過去や実績にかかわりなくお互いを信用する、というのがハンター社会での通念だ。

■リーダーについて

カンパニーを組む場合、やはりリーダーを決めておいた方がよいだろう。ハンターの世界には階級も序列もないので、リーダー決定のさいにハンターランクにこだわる必要はない。ふさわしいと思われる者に任せればいいのだ。

メンバーの意見を取りまとめたり、代表者として発言したり、戦闘時に指揮を執ってよりよい成果を目指すのがリーダーの主な役目である。

ハンターチームにおけるリーダーの立場は、軍隊の指揮官のそれとはかなり違う。多くのチームでは、軍隊や警察のような上下関係はほとんど形成されない。ハンター気質は自由を好むからであろう。

カンパニーにおける意志決定の方法は原則として多数決だが、緊迫した状況でのすばやい判断が必要になるケースが多く、決定の遅延は命にかかわるため、やはりリーダーの判断を優先させることが多いようだ。

もっとも、ハンターの規約にはリーダーの権限についてはいっさい記述がない。したがって、“命令違反に対する罰則”などというものはなく、そもそもハンター同士で“命令”などという概念はないに等しい。

共同購入

必要経費を差し引いた後、分配される報酬が十分にあるなら喜ばしいが、ここでもうひとつ提案がある。高価なアイテムの共同購入である。報酬が余ったらそれで買い物をしようという話ではなく、何か高価な物が欲しい時、みんなから金を集めるという形でもよい。

もちろん、これはずっと同じ仲間でチームを組んでいる場合の話だ。ある仕事のために集まって、終わったら解散するようなカンパニーなら共同購入はできない。

たとえば、ランドブラスターの持ち物であるバギーなどはチームメイト全員の足なので、買い換えるなら、ランドブラスター以外のメンバーも出資するのが筋だろう。レーザー砲を搭載したいのなら、それもチームにとって重要な戦力なので、代金はみんなで出すべきだ。

それぞれのクラスに高価なアイテムというのは存在するが、やはりランドブラスターが共同購入の機会に恵まれている。だが、ランドブラスターひとりが得をするというわけでもあるまい。戦闘などでメカが破壊された場合、ランドブラスターに貯えがなければ新しい乗り物を手に入れるまではまともに仕事ができなくなる。そういったリスクを回避するためにも共同購入はお勧めである。その代わり、共同購入で得た高価なアイテムはランドブラスター個人の物でなく、チームの所有物ということになる。

この考えをもっと発展させて、仕事で得た報酬は全部分配せず、大部分をプールしておくのもよい。つまりチームの財産を作るというわけである。

こうしておけば、高価な兵器やメカも割と簡単に購入できる。チームメイト個人が強化されることは、すなわちチームが強化されることを意味する。ハンターを続ける以上、財産の大部分はアイテム購入に費やされるだろう。それなら最初から財産をまとめておいた方がいい。ちなみに個人個人の考え方もあるので、この方法は推奨はしない。そういうやり方もあるというだけの話だ。

■出納の管理

ハンターズ・ロウにおける報酬の公平分配の中には、"その仕事で使ったアイテムの代金は、ポケットマネーでなく分配前の報酬から出す"という意味も込められている。つまり、最低限の出納管理はカンパニーの義務なのである。

カンパニーは契約の締結時から契約の終了までの期間をもって収支を計算することになる。その期間のことを会計期間と呼び、始まりを期首、終わりを期末という。

カンパニーには出納を管理する責任者が必要になる。チームリーダーが兼ねるのが通例ではあるが、その責任者のことを"ブックキーパー"と呼ぶ。

契約の前金は、ブックキーパーが管理し、仕事が完了し、経費の精算が終わった期末に、各人に報酬として分配される。

分配の方法は、報酬から必要経費を差し引いた残りを均等に分けるのが原則だ。必要経費は、弾丸、情報料などの消耗品、治療費、破損した機材の修理費、などが含まれる。

■アイテムの売買

ハンター向けの武器／防具／装備／サイバーパーツ／メカニック／ソフトや関連機器などは、一般市場に出回っていないかも知れない。ハンターだからこそ、ギルドの独自流通ルートを使って買うことができるのである。しかもその価格は適正で、一般市場ではとてもここまで値切れるものではない。

とは言え、レアなアイテムやドラッグ類は価格変動が大きく、常にその値段で買うことはできないかも知れない。品切れで買えないこともある。また、ギルドでは手に入れられないアイテムももちろんあるだろう。

アイテムを売る時は、新品同様なら買った時の値段の30%というのが相場だ。これはあくまで基準である。特に高価な物は別だが、取るに足らない物はたいした金にならないのが実状だ。

ギルドでは、中古品以外にも、ハンターが持ち帰った旧世紀の遺物も適正な価格で買い取ってくれる。これがいくらくらいになるかは千差万別なので、ここでは解説しない。

■借金

あたりまえの話だがハンターはたいへん危険な仕事である。したがって、借金や生命保険／損害保険に入れることはほとんどない。いかにランクが高くても、である。何の保証もない、明日生きている保証もない者に金を貸したり保険をかけさせてくれる業者はめったにいない。

ハンター間での借金は相談して決めればよいが、同じ理由であまり勧めない。たとえば情のあるブローカーは貸してくれるかも知れないが、たくさんは用意できないだろう。

唯一、ギルドはハンターを保護する目的で、一定限度の金を貸してくれる。ただし、これもハンターが病気やケガで長期間入院する時に医療費を出してくれる程度の話で、高価なアイテムを買うための金など論外である。

いずれにせよ、借金をして物を買うのはハンター業界では非常識なことである。借金をして買わねばならないような物は"その人にとって過ぎた持ち物"だ。欲しい物があるなら、それなりの仕事をこなし、持ち物に見合う実力を身につけてからでも遅くはない。

ギルドへの借金
もっともよくあるケースは、仕事が赤字になったときである。収支計算の結果、赤字になった場合、その分はギルドから借金できる。治療や破損の修理などを精算した後、足りない分はギルドから借金し、それを報酬と同じようにメンバーで等分するのだ。

アイテムの供給
一部を除けばおおむね供給は安定しているが、GMはストーリーの伏線として、特定のアイテムの一時的な品切れ／価格変動などをさせてもよい

メガ=ロイズのハンター特約
ヌーベルデルタにある保険機構"メガ=ロイズ"では、ハンター専門の"ハンター特約"という契約をおこなっている。この場合ハンター本人だけが契約を結ぶことができ、原則として家族以外の受取人は認められていない。例外的に孤児院などの福祉施設への支払いが認められることもある。もちろん、掛け捨てである。

ビジネスシート

契約時に必ず前金がもらえるとは限らないが、だいたいのハンターは前金をもらった時点で仕事の準備をするものである。たとえば長旅になるなら食糧を買い込んだり、荒事になりそうなら弾薬やドラッグの補充をおこなうだろう。そこそこの金と時間があるなら、新たなサイバーパーツや武器、装備類を買いに行くかも知れない。

高い買い物はともかく、弾薬などは戦闘毎に消費されていくので、冒険が終わった時に何をどのくらい使ったかいちいち申告するのは面倒だろう。

PCの財産は自分で管理すべきだが、こういった細かい出費の記録はビジネスシートを使うとよい。消耗品の出費をまとめて1枚のシートに記録しておくのだ。その合計を前金または仕事の後でもらう報酬から差し引くことにすれば、手間はかなり省けるだろう。

ユニオンの施設
北米のハンター訓練施設はラスベガスにある。しかし、このことは一般に公開された情報ではない。

認定の条件
条件が複数ある場合、すべてを満たさなくてはならない。文中のスキルの数値は、SR%ではないことに注意せよ。スキルの条件は、すべて〈アクセス〉は除いて考えること。「スキル5種」などの表現がある場合、〈ナビゲート：ヘリ〉と〈ナビゲート：ボート〉は別の技能と考える。

ランク認定

■ランクについて

ユニオンでは、ハンターのランク認定をおこなっている。訓練や経験で能力を高めたハンターはランクアップが認められ、いくつかの特典を得ることができる。

これは優秀なハンターの育成を目的とした制度で、ハンター個人にとってランクアップは当面の目標となるだろう。

ランクはハンターとしての腕のよさを一言であらわすものだから、依頼人にとっては仕事を頼む相手の能力を推し量る目安ともなる。何としても成功させたい依頼が非常に重要で報酬も多く用意できるなら、より高ランクのハンターを雇おうとする。

ランクが上がれば上がるほど、依頼される仕事の内容はより困難を極め、その代わり莫大な報酬も約束されるようになる。また、ランク向上に比例して信用度も上がり、情報が集めやすくなるかも知れない。何より、腕のよいハンターを敵に回すのは誰にとっても厄介なので、無用なトラブルも減るだろう。

■ハンターランクの実際

ハンターランクにはAからEまで5段階あり、新人は年齢や経歴を問わず、ランクEからスタートする。より上のランクにはそれぞれの条件を満たすことで上がれるが、一度に2ランクアップすることはできない（最低1回の仕事をしなければならない）。また、Aより上のランクも存在するらしいが、詳細は謎である。だいたいAランクにしても上り詰めるハンターはそうそういない。それ以上となると、ほとんど伝説のハンターということになる。

条件を満たしたと思ったら、ユニオンにランクアップ申請を出す。それまでの経歴を審査され通達が来る。その後、ユニオンの施設でさらにテストが行われる。

合格の場合、引き続き訓練や治療、パンドラのインストールなどが行われる。その間の滞在費などは、パンドラのインストール費用を除き、無料である。

ハンターランクによる特典は強制ではない。また、中にはランクに興味が無く申請しないものもいる。つまり、世の中には低いランクでも実力のあるハンターがいることも考えられるわけだ。

●ランクE

いわゆるルーキーで、このランクの者を指して「ターキー」と呼ぶことがある。ターキーは俗称というより蔑称で、実はハンター以外のならず者（マフィアや傭兵）しか使わない。

◆特典
北米では、ハンターとして認められた者全員にハンターバッジをプレゼントしている。他の地域でも、これと似たようなハンターの証をプレゼントする習慣があるようだが、それほど実用的な物ではない。

●ランクD

クラスごとの基本的なスキルには熟達していることが条件で、このランクの者は俗称を「ノービス」という。まだ未熟な面もあるが、ハンターとしてとりあえずそこそこに仕事をこなすことができるはずだ。

売り出し中の若いハンターというイメージがあり、ハンター人口の約3割がランクDだろうと言われている。

特典
①ユニオン訓練センターでの技術レクチャー
エキスパートによる訓練が受けられる。日程は3日間である。各クラスごとに以下のカ

認定の条件：
ランドブラスター
①〔メカニック〕のスキルどれかひとつ　70以上
②〔メカニック〕のスキルの合計　100以上
ネットライナー
①〔コンピュータ〕のスキルどれかひとつ　70以上
②〔コンピュータ〕のスキルの合計　100以上
※〈アクセス〉を除く
バウンサー
①〔コンバット〕のスキルどれかひとつ　70以上
②〔コンバット〕のスキルの合計　100以上
ハスラー
①〔コミュニティ〕以外のスキルどれかふたつ 70以上
※〈アクセス〉を除く
イノセント
①〈アクセス〉以外のスキルどれか3つ　70以上

テゴリーから未取得のスキルひとつを10にできる。
ランドブラスター：〔テクノロジー〕〔アクション〕〔メカニック〕〔コンバット〕からひとつ
ネットライナー：〔コミュニティ〕〔エージェント〕〔コンピュータ〕〔メディカル〕からひとつ
バウンサー：〔メディカル〕〔コンバット〕〔ミリタリー〕〔アクション〕からひとつ
ハスラー：〔サイオニクス〕を除くすべてからひとつ
イノセント：〔コミュニティ〕〔エージェント〕〔メディカル〕〔コンピュータ〕からひとつ

②パンドラ

インストール費用$3,000以下のパンドラをひとつもらえる。インストール費用は自前である。

③Dランクの証

豪華木製グリップのネーム入りコンバットナイフがプレゼントされる。データはM770コンバットナイフ(P237)を使用。

●ランクC

「ベテラン」とも呼ばれる。つまり一人前という意味で、ほとんどの仕事をやり遂げることができると認められた者にだけ、ランクCが認定される。生き残って能力を伸ばしていけば、このランクまでは誰でも到達可能と思ってよい。ここまではハンターとしての能力査定だけがランクアップの条件だが、Bランク以上になると、それまでの仕事の成果や人格なども審査されることになる。

認定の条件：

共通
①スキルどれかひとつ　100以上
②専門スキルの合計　200以上
ランドブラスター
③〔メカニック〕のスキル4種　20以上
ネットライナー
③〔コンピュータ〕のスキルすべて　20以上
バウンサー
③〔コンバット〕〔ミリタリー〕の中からスキル5種　20以上
ハスラー
③〔コミュニティ〕以外のどれかひとつのカテゴリーのスキル5種または全部　20以上
イノセント
③〔コンバット〕以外のどれかひとつのカテゴリーのスキル5種または全部　20以上

◆特典

①特別人間ドックでの治療

さまざまな肉体、精神の疾患があれば完全に治療できる。日程は3日間。

②ユニオン訓練センターでの技術レクチャー

エキスパートによる訓練が受けられる。日程は15日間。未取得の専門スキルひとつ、〈専門知識〉なにかひとつ、合計ふたつを30ずつにできる。

③パンドラ

好きなパンドラをひとつもらえる。インストール費用は自前。

④Cランクの証

シンボルマーク入りカスタムガンがプレゼントされる。データはSH2043“グランダー”(P224)を使用し、距離修正のみ(0・－20・－30)とする。

●ランクB

「エース」と賞賛される能力の高いハンター。現役として最高のランクと言ってもよく、ハンターの世界でのヒーローはBランク相当の実力を持っている。

能力はもちろんだが、ある程度の人格者と認められたり、大事件を解決した経歴がないとランクBになることはできない。何らかの飛び抜けた才能があり、生き残る強運を持っている者だけが到達できるランクである。

認定の条件：

共通
①〔コミュニティ〕以外のどれか3つのカテゴリーのスキル5種あるいは全部　40以上
②スキルどれか3つ　100以上
③〈専門知識〉なにかふたつ　40以上
④メガ＝シティやタウンの存亡がかかったような大事件を解決したことがある
⑤善意で人を救ったことがある
⑥ハンター業界でそれなりに名前が知られている
※④⑤⑥はGMとよく相談すること

または全部
〔テクノロジー〕など、カテゴリーのスキルの種別がすくない場合、「5種」ではなくすべてを修得すると条件を満たすことになる。

能力はもちろん
ランクB以上のハンターはキャラクターの能力だけでなく、その経歴が重視される。これについてはGMの裁量にまかされることになる。GMとプレイヤーはよく話し合うとよいだろう。

特典

①インストラクターの資格

ユニオンや各地の訓練所で教官をする資格及び推薦を得る。危険もなく元手もいらない仕事で、月のうち1週間まで。報酬は$3,000～$5,000程度。

②サイオニクスの発現テスト

未取得のサイオニクスについて特殊な訓練を試みる。場合によっては未修得のサイオニクスが発現することがある。これはクラスに関係ない。未取得の〔サイオニクス〕からひとつシナリオポイントを使用して成長させることができる。これはクラスに関係ない。

③アイテムの無期限貸与

単品で30万ドルまでに相当する各種のアイテムを貸してもらえる。この値段の範囲内なら、フルボーグへの脳移植も可で、しかも無期限ということはもらうのと同じことだが、不要になったからといって売却はできない。紛失や破壊は仕方ないが、不要のときはユニオンに返却しなければならない。また普段使っていないのなら、やはり返却を要求される。$300,000以下の装備をなにかひとつ貸与できる。返却の必要はないが、売却はできない。チューンしたりオプションをインストールしてもよいが、その費用は自前となる。

また、そのかわりにパンドラをなにかひとつ、でもよい。その場合、インストール費用は自前である。

④パンドラ

好きなパンドラをひとつもらえる。インストール費用も無料である。

⑤Bランクの証

ユニオンのシンボルマーク入り腕時計(か懐中時計)、オイルライター、指輪のセット。別にこれといった機能はないが、最高の職人が作る骨董品的価値の高い品である。これらはBランクハンターが誕生するたびにひとつずつ手作りされ、その人の名前か通り名が刻まれて渡される。

●ランクA

「グランドマスター」と評される最高ランクのハンター。もちろんハンター業界は実力主義の世界なので、名誉ランクということはなく、Aランクハンターは確かに能力は高いはずだが、本当に強い者は自分の能力をあえてアピールしないものだ。よって、彼らが活躍したという話は一般に思われているほど多くない。

事実、あまりに高ランクであることを公表すると逆に動きづらくなるケースもあるため、名前やランクを偽って仕事をする者がほとんどである。でなければ、実質的に現場を退いていることも多い。それまでの人脈を利用して傭兵団を率いたり、企業のお抱えとなったり、ユニオンの役員やタウンリーダーとして活動している者もいる。

認定の条件：

共通

①なにかスキルふたつ[illegible] 200以上

②ふさわしい人格者であること

※②はGMとよく相談すること

特典

①フリーパスポートの発行

全世界のメガ＝シティで通用する身分証明。あらゆる公共交通機関を無料で使用でき、よほどの事がない限り、検問で停められたり、積荷を調べられたりすることはない。ただし、これはタウンではおそらく通用しないこともある。

②ランクAの証

豪華エングレーブ(彫刻)入りの単分子ナイフと、プラチナの台座にダイヤモンドの散りばめられたジャック＝イン／サイバーリンク端子がプレゼントされる。

単分子ナイフの刃に彫刻をいれることは難しい技術で、ニセモノを造ることはできない。おそらくユニオンの秘匿している技術を駆使したものだろう。このふたつは最高のハンターであることを証明するものである。データは単分子ナイフ“ネメシス”を使用。ただし「火力：20(C)」となる。

●それ以上のランク

「レジェンド」と呼ばれることもあるが、Aの上にはAA、AAAのランクが存在するらしい。そこまで到達したのは史上でも数人しかいないという。認定条件も特典も不明である。

HARD BREAK

メタルヘッド・マキシマムベーシックルールブック

ハードブレイク

WARNING

本章には、『メタルヘッド・マキシマム』用のシナリオが3本掲載されている。もし、キミがプレイヤーとしてそれを楽しむつもりなら、決して読んではならない。注意せよ

シナリオ1:インビテーション

これは、「メタルヘッド・マキシマム」の入門用シナリオである。参加者全員(GMも含む)が初めて「メタルヘッド・マキシマム」を手にしたのなら、まずこのシナリオをプレイすることをお勧めする。

カースンの店
元ハンター、カースンの経営するバーである。彼は現在、ブローカーとしても活動しており、現役ハンターたちに情報の提供、仕事の斡旋などもおこなっている。ちなみに、カースンの店はダウンタウンの一角にある。

■シナリオ概略

このシナリオは入門用であるため、ストーリー的には入り組んだ部分はない。作りたてのPC3人から6人がよいだろう。全員で長距離を移動できる手段を持っていることが条件だ。

PCたちはハンターとしての初仕事を受け、その行動の先々で、ひとりの少女を中心としたタウンとメガ=シティの抗争に巻き込まれることになる。仕事を完遂すること自体はさほど難しくはないが、PCたちのその後の行動によって、タウンの運命が左右される。

●舞台

北米にあるメガ=シティ"ネオ=アップル"と、その郊外に存在するとあるタウン"ブラスホーン"が、このシナリオの舞台となる。

ネオ=アップルについてはP286を参照のこと。

■導入

PCは全員、まだ仕事を受けたことのないEランクハンターである。ユニオンでの訓練期間を終え、ネオ=アップルのダウンタウンにあるギルドに登録を済ませたばかりだ。

そしてPCは、仕事を待ちつつ一杯やろうと立ち寄った"カースンの店"で、初めて顔をあわせることになる(プレイヤー同士が合意すれば、訓練期間中すでに見知っており、店で久しぶりに会ったということにしてもよい)。

店には多数のハンターがいるが、まだ仕事を受けたことのないルーキーはPCたちだけである。このような立場から、PCは自然に意気投合し、チームとして初仕事を受けようということになった。

●自己紹介

導入の説明を終えたところで、各PCに自己紹介をさせるといいだろう。

それと同時に、リーダーとブックキーパーの決定を、プレイヤーたちに行わせること。もちろんGMが助言してもよい。

決定したブックキーパーにビジネスシートを渡した時点で、シナリオは本格的にスタートする。

■シーン1:依頼

●舞台

カースンの店

●状況

チームの門出を祝うべくPCたちが乾杯しようとしたところで、リーダーがカウンターへ来るようカースンに呼ばれる。

「祝杯をあげるのは、初仕事が終わってからにしな……」

そしてカースンは、依頼内容を手短に話す。

●依頼内容

カースンの提示した依頼は以下のとおりである。ブックキーパーには、シートに記入させること。

▼依頼人の名前
ショーン・ライアン

▼依頼内容
ドラッグ"ポーチカ"1本を、郊外のタウン"ブラスホーン"まで、本日より4日以内に輸送すること。

前金は$2,000、成功時にさらに$8,000。

前金はカースンのもとへすでに振り込まれており、マネーカードとしてPCの手に渡ることになる。

リーダーに前金を渡したのち、カースンは

いう。「依頼人はスタンレー通りの廃ビルにいる。まずは、そこで積み荷を受け取らなければならん。もし依頼を受けるなら、大至急で現地まで来い、とのことだ」

彼の言葉の裏には、「これくらいの仕事がこなせなければ(あるいは受けないのなら)、ハンターなぞやめたほうがいい」というようなニュアンスが含まれている。しかし、PCたちがスタンレー通りに向かうべく店を出ようとすると、「帰ってきたら、"カースンの洗礼"を食らわしてやる。覚悟しときな」という。つまり、仕事を終えて無事に帰ってきたら一杯ごちそうしてやる、ということだ。

●情報収集

基本的に、店内で、あるいはスタンレー通りに向かう前に情報収集をしている時間はない(GMは、カースンのセリフとしてそれを示唆するとよい)。

◆車中で得られる情報

情報収集は、スタンレー通りまでの車中で行うことになる。したがって、何らかの通信機器を持っていないPCは、基本的に情報収集をおこなうことができない。

情報収集の際、特に明記されていない限り、ロールを行わなければならない。しかし、ここで行うロールは、ゲームシステムに慣れるためのものである。そのため、ロールに失敗しても情報が二度とと手に入らないわけではない。依頼人から積み荷を受け取ったのち、カースンに聞けば教えてもらえる。

「ロールなし」となっている情報については、プレイヤーがそのことについて尋ねたら、内容をそのまま伝えてよい。

▼依頼人について

〈アクセス〉SR1:依頼人ショーン・ライアンは、市民登録されていない(つまり、少なくともアリストではない)ことがわかるのみ。

〈ゴシップ〉SR1:彼が、ハンターでもなければ特別な有名人でもない。

▼ドラッグについて

〈ドラッグ〉SR2:ポーチカは、強力な成長抑制ドラッグの一種である。このドラッグは副作用が大きいため、ごく特殊な病気の治療用にのみ使われる。需要が少なく、あまり生産されないため常に品薄で、やや高価である。新開発された、あるいは実験段階にある薬品ではない。

〈ゴシップ〉SR1:先月あたりから、ネオ=アップルではポーチカの供給がストップされているらしい。意図的におこなわれているようだが、その原因についてまではわからない。

▼仕事について

ロールなし:そのドラッグがまだ一般流通していない新薬でもない限り、ドラッグ1本だけの輸送依頼で、報酬が提示されるのは珍しい。ふつうは仕事として成立しない。

▼目的地

ロールなし:ブラスホーンはネオ=アップル郊外にあるタウンだが、公式な記録はない。ネオ=アップルからは車で2日ほどで行ける。

また、2年前、支配企業所有の小さなウラン鉱山をイミグラントが占拠し、タウンが形成されたらしい。

〈ゴシップ〉SR1:ウラン鉱山を所有していた企業が、タウンの住人を排除すべく行動しているらしいが、成果が上がっていない。

◆ハッキング

現時点では、基本的にハッキングは行えない。"どこ(アクセス先)"で"なに(検索内容)"を調べるのかがまだ不明瞭だからだ。

プレイヤーがどうしてもと望むのであれば、ハンターギルドにアクセスして上記の情報を引き出すこともできる、としてもよい。ただし、厳しいロール修正がかかり(SR1/32程度)、ハッキングがばれたらハンター登録を抹消されるだけでは済まないかもしれない。そうまでして得る価値のある情報でもない。ネットライナーがロールする前に、必ずそれを伝えること。

■シーン2:依頼人

●舞台

スタンレー通りの廃ビル

●状況

廃ビルに到着すると、暗い奥から人のうめきが聞こえる。20代の男性だ。彼は大ケガをしており、息も絶え絶えである。

「来てくれたのか……やはりハンターに頼って正解だったな……。これを……このアンプルをブラスホーンのエンゲージに……」と言いながら、彼は1本のドラッグを差し出す。

この瀕死の男性が、依頼人ショーン・ライアンである。

スタンレー通り

ネオ=アップルのダウンタウンにある、さびれたストリートである。廃ビルが多くならず者のたまり場となっているため、治安はあまりよくない。カースンの店からは、車で20分程度で行ける。

【LUC】の使用

ここでのロールの成否は、このシナリオにおける最初の重要ポイントである。GMは、【LUC】を消費してロール修正を上げることをプレイヤーに示唆するとよいだろう。

PCが彼を助けようとするか、気遣うそぶりを見せると、「僕のことはいい……ようやく1本だけ手に入れた……これさえ届けば、妹の命は……ブラスホーンは救われるんだ」という。

PCがドラッグを受け取ると同時に、（それまでドラッグを持っていた）ショーンの腕が吹き飛ぶ。その後、銃声が辺りに響く。かなりの遠距離から、彼を狙撃したのだ。

「くっ……ヤツに見つかったか……早く行ってくれ。できればエンゲージに伝えて欲しい。永遠に愛していると……」

ショーンがそういったところで、彼の身体に2発の銃弾が撃ち込まれる。その後、2発ぶんの銃声が続く。

謎のスナイパーは、PCを攻撃することはない。また、ショーンは頭を打ち抜かれて即死状態で、いかなる方法でも彼を助けることはできない。ちなみに、必要であればショーンをねんごろに葬ってやることはできる（カースンに頼んでもよいが、$100請求される）。



■シーン3：企業の介入

●舞台

カースンの店

●状況

PCがドラッグを受け取った時点で、依頼を受けたと見なされ、遂行の義務が発生する、と考えるのが普通だ。したがってPCは、ブラスホーンへの旅支度を整えるべく、ひとまずカースンの店に戻ることになる。

その道中、PC（ハスラーやネットライナーなど、タームを持っているキャラクター）に1通のビデオメールが届く。

◆ビデオメール

ビデオメールは、グッドランドミネラルズのエルマーという人物からのものである。彼は画面の中で、極めて紳士的な口調でPCが持っているドラッグを$20,000で買い取ると申し出る。受け渡し現場は、カースンの店をはさんで、スタンレー通りの反対側にあるストリートの一角を指定される。

▼罠の警戒

【PER】か【LUC】のAR1／4：エルマーに買い取りの意思などかけらもないことがわかる。

▼カースンに相談する

カースンに申し出のことを話すと、「そいつの申し出を受けることは、ハンター規約違反だ。もしお前たちが『ドラッグは偶然拾ったものだ』と主張するなら、オレは感知しないがね。ただ、この世に"うまい話"なぞ存在しない」と助言する。ちなみに、この助言に対する手数料はサービスである。

●申し出を受けない

申し出を無視しても、エルマーから何らかの介入があるわけではない。

ビデオメールを無視すれば、買い物や情報収集に半日〜1日程度の時間をかけれることができる。

◆得られる情報

▼ショーン・ライアン

〈ゴシップ〉SR1：彼は24歳で、ポーチカを求めてブラスホーンからネオ＝アップルにやってきた。シルヴィという妹がいる。

▼エンゲージ
〈ゴシップ〉SR1：ブラスホーンにて、タウンのシンボルとして祭り上げられている少女である。超能力を持っているらしい。ちなみにショーンの妹、シルヴィとの関連性はわからない(といっても、もはや一目瞭然というところだが)。

▼グッドランドミネラルズ
ロールなし：シンクレア財団に所属する企業であり、現ブラスホーンである鉱山をかつて所有していた。
〈ゴシップ〉SR1／2：ブラスホーンから鉱山を取り戻そうと盛んに行動しているが、エンゲージ率いるタウンの住人による抵抗に、ことごとく撤退を余儀なくされているらしい。

▼エルマーについて
〈アクセス〉SR1：グッドランドミネラルズのエージェントで、ネットワークの専門家。犠牲をいとわないやりかたでかなりの地位に上り詰めたらしい。
〈ゴシップ〉SR1／2：ひと月ほど前あたりから、彼がブラスホーン対策の責任者に任命された。

▼スナイパーについて
〈ゴシップ〉SR1：狙撃を得意とするCクラスハンターがいることがわかる。名を"ダブルバレット"ヴァルター・ウォーケンといい、スナイパーライフルで2発の銃弾を撃ち込むという攻撃を常としている。ただし、ショーンを殺したスナイパーがヴァルターであるかどうかは、現時点では不明である。

◆ハッキング
グッドランドミネラルズのターミナルに対するデータブローに成功すれば、会社とエルマーに関する情報に加えて、彼が大部隊を編成してブラスホーンに向かったことがわかる。もちろんそれは、圧倒的な武力でタウンを制圧するためだ。
ただし、何らかの方法でハッキングの痕跡を消さない限り、PCたちの情報がエルマーにつつぬけになってしまう。

●申し出を受ける
エルマーの申し出を受けて廃ビルに行くと、エルマーが待ちかまえている。PCが彼の前に立つと同時に、彼は中隊規模の兵士でPCを取り囲む。
申し出は、エルマーのワナである。PCがそれに気づいたときにはもう遅く、こう多数の兵士に囲まれては脱出できそうにないうえ、戦って勝てる量でもない。
「よし。これでエンゲージは予定通りに死んでくれそうだな。ヤツさえいなくなれば、ブラスホーンは陥落したも同然。では報酬を……2万ドル分の鉛玉を全身で受け取ってくれたまえ。マヌケなハンター諸君。キミたちをゴミクズにしたのち、ドラッグをいただくことにしよう」
エルマーはいい、兵士に射撃命令を出す。その瞬間、何者かが複数躍り出て、兵士たちを一掃してしまう。
乱入者は、店で見たことのある先輩ハンターたちである。カースン直々に依頼されて、PCの援護にやってきたのだ。彼らはPCに授業料として$1,000要求するが、PCの誰かが【SYM】のAR1に成功すれば、仕事が終わったあとに一杯おごるぐらいで勘弁してもらえる。
リーダーはいう。「授業料としては激安だぜ。うまい話はこの世にない。よく憶えておきな、ひよっ子ども。カースンに感謝して、とっとと仕事に行きな」
ちなみにエルマーは、この混乱に乗じて逃げ出している。

■シーン4：出発
基本的に、ショーンの死から36時間以内には、ダウンタウンを出発しなければならない(ブラスホーンまで50時間程度かかるため)。情報収集や睡眠などで時間は経過してしまうだろう。買い物などをしている時間はない。

■シーン5：バンデットの襲撃

●舞台
荒野のどこか

●状況
出発して1日後の夜。PCが休息を取っている際に、【PER】AR2を行う。成功すると、バイクの音が近づいてくるのがわかり、武器の準備などの行動をとることができる。
やがて、ヘッドライトに取り囲まれ、4人のバンデットがあらわれる。
「へへへっ、あのいけすかねぇ男のいうとおりだぜ！」
といいながらバンデットは襲ってくる。バン

カースンからの情報
依頼人に会う前のものも含めて、これらの情報はカースンから引き出すこともできる。
ただし、ロールなしで$5、SR1の情報は$10、SR1／2だと$30の情報料が請求される。これは経費として計上することができる。

ウォーケンの殺人
ウォーケンの仕事が「殺人」であり違法なものだとハンター協会に訴えても、迅速な処理は望めない。なぜなら、ここネオ＝アップルでは企業の政治力が強いこと、殺人の明確な証拠がないこと、などが理由である。まごまごしている間に、エルマーに実力行使をされてしまうのがオチだ。
ちなみに、ウォーケンはそういった違法ぎりぎりの仕事をクレバーにこなして生き残ってきたタイプだ。

バトルトレーラーのアリスト
いうまでもなく、エルマーのことである。PCがさらにつっこんで尋ねたら、彼がメガ=シティひとつを灰にできそうな戦闘部隊を引き連れていたことを話してもよい。

バトルトレーラー
バトルトレーラーには、グッドランドミネラルズのロゴが入っている。ちなみに、エルマー所有のオフィスターミナルが搭載されている。

制圧部隊のデータ
メカニックや歩兵などの詳しいデータはない。内訳が設定されているのは、あくまでも、プレイヤーに「戦って勝てる相手ではない」ことをアピールするためのものである。

エルマーの行動
エルマーは自分のターミナルを使って、メカニックへのハッキングに備えて監視プログラムを実行させている。そのため、ハッキングで通信傍受する場合は、ソフトなどでハッキングの痕跡を消しても意味がない。

ハッキングの回数制限
メカニックは29台あるため、事実上、ハッキングの機会は29回あることになる。

ブラスホーン
鉱山基地を元にした小さなタウンで、住人は2,000人ほど。現在、その地下ではエネルギープラントが完成しつつある。それさえ完成すれば、自給自足が確立し、さらに多くの住民を呼び込むことができる。そうなれば、ミサイルなしでもネオ=アップルに対抗できるようになり、豊富な鉱物資源も交易に利用できる(と、デールは考えている)。

デットの距離は10メートル。データはP327を参照。

●バンデットとの戦闘

バンデットは、MOを受けると戦闘不能になる。3人が戦闘不能になった時点で、残りのひとりは命乞いをする。

PCが尋ねれば、バンデットは、大仰なバトルトレーラーに乗ったアリストから「もうすぐここを、マヌケなターキーどもが通るはずだ。そいつらを襲ってくれたら$1,000出そう。もちろん彼らの荷物もキミたちのものだ」と言われ、PCを襲ったと話す。

PCが最後のひとりを見逃すなら、「覚えてろよ!」をいい残して去る。

■シーン6:到着

●舞台

ブラスホーン近く

●状況

さらに1日後、ブラスホーンと思しきタウンに到着する。放置された採掘機械などが点在しており、鉱山の跡地であることを実感させる。中心には、かつては採掘現場を指揮管理していたと思われるタワーがある。

しかし、その周りには大多数の戦闘部隊が取り囲んでおり、PCがタウンの中に入ることはできない。

【PER】のAR2に成功すれば、戦闘部隊の内訳を知ることができる。内訳は以下の通り。

・バトルトレーラー×1
・コンバットシェル×6
・ホバータンク×12
・インセクター×10
・歩兵×2個大隊

●制圧部隊の様子

エルマーの制圧部隊は戦争前夜のような慌ただしさを見せている。注意がタウンに向けられているため、戦闘を仕掛けるなどの特に目立つような行動をしない限り、PCに気づくことはない。

▼通信傍受

何らかの通信傍受装置を持ったキャラクターが〈暗号・信号〉SR1に成功するか、バトルトレーラーなどメカニックのどれかにデータブローを仕掛けることができれば、制圧部隊の通信を傍受することができる。

このとき、兵士たちの雑多な通信に混じって、エルマーとエンゲージらしき少女との通信が聞こえてくる。

「……あなた方が隠していた核ミサイルは私たちのもの。今もネオ=アップルを狙っています。だから帰って下さい」

「エンゲージ自らお出ましか。ポーチカが届かず、キミの命もあとわずかなはずだ……おとなしく明け渡したまえ」

●突入

戦闘部隊を突破してタウンに入るためには、メカニックに対するコアストライクを成功させて操り、部隊を(一時的に)混乱させるしかない。

ただし、シーン1でハッキングがエルマーにばれていたり、通信傍受のためにすでに1度ハッキングしている場合、エルマー自らが〈リパルス〉で対抗する。もしハッキングがエルマーに抵抗されてしまった場合、同じメカニックに再びハッキングすることはできない。

■シーン7:ブラスホーンへ

●舞台

ブラスホーン

●状況

タウン内に入ることができたら、エンゲージとタウンリーダーであるデールが、PCたちを迎え入れる。

エンゲージはPCを部屋に通し、ドラッグを受け取ると気丈な態度で礼をいう。

「みなさん……本当によくいらっしゃいました。兄から連絡はもらっています」

PCがショーンの死を告げると、彼女は涙を流す。

●情報収集

デールもしくはエンゲージに尋ねれば、以下のことを知ることができる。ロールの必要はない。

▼ブラスホーンの秘密

実は、鉱山基地には核ミサイルが隠匿されており、それを、ここに流れてきたデールらイミグラントが発見した。

発射プログラムは玄人でも解除できないほど厳重にプロテクトされていたが、エンゲージは超能力でそのプロテクトを外し、ミサイルを使用可能にできる。それでネオ＝アップルを脅しているため、グッドランドミネラルズは鉱山が取り戻せないでいるのだ。

▼エンゲージについて

これまでブラスホーンが無事だったのは、そのシンボルであるエンゲージのおかげといえる。しかし後になって、エンゲージには持病があることがわかった。ポーチカを使わないと急速に老衰して死んでしまうのだ。

▼エルマーについて

エンゲージの持病について知ったエルマーは、ネオ＝アップル行政府から手を回してポーチカの供給を停止し、さらに圧倒的な兵力でタウンを囲んで彼女の死を待つ作戦に出たのである。

さらに、デールがキャッチした情報によると、エルマーは凄腕のスナイパーであるハンターを雇ったらしい。数日前までシティにいたが、現在こちらに向かっているという。

●狙撃

ひとしきり会話をしたのち、PCたちに成功報酬が支払われる。それと同時に、突然、地響きが起こる。

「大変だ！　ついにヤツらが襲ってきやがった！」

という住人の報告に弾かれるように外に出ると、メカニックや歩兵によってタウンが蹂躙されつつあることがわかる。

「エルマーめ……！　ついにしびれを切らしたか……！」と歯がみするデールのもとに、エネルギープラントが完成したという朗報がもたらされる。

「よし！　ならばこの声明文を公表すれば……！」

デールは懐からデータカードを取り出し、エンゲージに渡そうとする。しかし彼女は、小石につまづいてバランスを崩してしまう。その瞬間、デールは頭を打ち抜かれ、エンゲージの頬を銃弾がかすめる。

【PER】AR1に成功すれば、小高い丘の上にいる人影を発見できる。人影はもちろん、ヴァルター・ウォーケンである。しかし彼は、すぐに姿を消す。

●新たな依頼

頭を打ち抜かれたデールは、カードをエンゲージに託し、「これを……この独立声明文を、どこかのメディア会社に持っていって、公表してくれ……。そうすれば、グッドランドミネラルズはもう手出しすることはできなくなるはずだ。頼んだぞ……。それから、今まで重責を押しつけてしまってすまない……」

さらにデールはPCに対して、「どうかエンゲージを安全なところに送り届けてやってほしい……。前金も成功報酬もないが、頼む……」とだけいい、やがて息絶える。

もし、PCが報酬のことでもめるようなら、エンゲージが「成功報酬は$5,000。今はないけど、あたしが働いてちゃんと支払うわ」という。

◆声明文の公表

ブラスホーンの独立声明文を公表するには、実はターミナルを使ってメディア会社に送ってしまえばいい。しかし、ここでそれをおこなうと、エルマーがさまざまな妨害を仕掛けてくるのは明白だ。一番確実なのは、フォート・ネーブルまで行くことである。

エンゲージの能力

具体的には、エンゲージは〈エレクトロキネシス：ポルターガイスト〉を持っている。

ハンター

いうまでもなく、ヴァルターである。数日前までシティにいた理由は、ショーンを殺害するため。

彼の仕事は「暗殺」であり、違法なものだと思うPCもいるかもしれない。しかし、エンゲージおよびタウンの住人を殺すことは、企業側の言い分では「不法占拠者の排除」であり、実力行使は「正当な」ものだ。誰が本当の正義かは置いておいて、とにかく自力で切り抜けるしか生き残るすべはないのだ。



エルマーの強襲
エルマーは、短絡的に攻め込んだわけではない。エンゲージとデールを外におびき寄せて、（ようやく到着した）ヴァルターに撃たせるべく、陽動作戦を行ったのだ。しかし、不意にバランスを崩したエンゲージは、頬に傷をつけただけで殺害には失敗する（これは、ルール的には【LUC】を大量に消費して、ダメージを軽くしたことになる）。

ヴァルターの武器
この戦いではスナイパーライフルを使うことができないため、ヴァルターはSMGを使用する。

●脱出
タウンを脱出するには、突入のときと同じ方法が使える。ただし、1度ハッキングをしたメカニックに、再びハッキングを試みることはできない。

もしバトルトレーラーにデータブローを仕掛けてデータを破壊する、あるいはパンドラでバトルトレーラーを行動不能にすることができれば、指揮系統を失った制圧部隊は撤退を開始する。

また、近くにバイクがあるため、ランドブラスターの車に乗りきれなくてもエンゲージを連れ出すことは可能である。ただし、エンゲージはランドブラスターの車に勝手に乗り込んでしまう。

■シーン8：ヴァルターの襲撃

●舞台
ブラスホーンの外

●状況
PCがエンゲージを乗せて脱出して、しばらく車を走らせると、突然、前方からマシンガンの掃射を受ける。狙われるのはランドブラスターの車のみ（エンゲージが乗っているため）。

〈偽装・カモフラージュ〉のSR1／2に成功すれば（もしくは戦闘を開始して4ターンが経過すれば）、襲撃してきたのはヴァルターであることがわかる。狙撃に失敗した彼は、依頼を完遂させるため、なりふり構わない行動に出たのだ。これにエルマーの生死は関係なく、彼を動かしているのはハンターとしてのプライドである。

ヴァルターとの距離は50メートル。ちなみに彼は、パンドラ《ヘルモーズ》を狙撃の際に既に使用してしまっている。

彼はメカニックに乗っていないため、彼から逃げることは簡単にできる。ただし、目的地までのあいだに、何度となく彼の襲撃を受けるだろう。時間がたてばたつほど狙撃のチャンスを与えることになり、エンゲージが死ぬ可能性は格段に増す。PCが逃げる前に、GMはそれを示唆するとよい。

●立ち往生
ヴァルターとの戦闘でメカニックが破壊されてしまい、移動不能になってしまったら、カースンに連絡すれば助けをよこしてくれる。ただし、$1,000請求される。

■結末
ブラスホーンを脱出し、声明文を公表できればシナリオ終了である。

声明文を公表した後、しばらくして、ブラスホーンが独立し、ネオ＝アップルなどと交易を開始したというニュースが流れる。

●エンゲージのその後
基本的に、エンゲージはハンターとなるべく訓練を開始する。その後、新たなメンバーとして彼女を迎え入れるかどうかはPCたちしだいである。尻に敷かれる可能性もあるが……。

NPC紹介

"エンゲージ"シルヴィ・ライアン



14歳だが、見た目は12歳くらいである。金髪で、瞳はアイスブルー。

超能力を有している少女で、そのためにタウンのシンボルに祭り上げられてしまった。"エンゲージ"という通り名は、彼女の能力からつけられたものである(神(サイ)とエンゲージ(契り)できる唯一の人物という意味として)。[illegible]、ふたりは[illegible]している。今はタウンのシンボルという立場にも嫌気がさしており、ハンターのような存在(職業)に憧れている。

先天的な病気を抱えており、月一度のペースで[illegible]ドラッグ"ボーナ"の投与を受けないと、急速に老化して死んでしまう。

ショーン・ライアン



24歳。金髪でアイスブルーの瞳を持つ、白人の青年。シルヴィの兄で、[illegible]ドラッグであるボーナを手に入れるためにネオ・アイランドへとやって来た。おおよそ力仕事には向かないタイプだが、妹思いであることにかけては誰にも負けない。エルマーの下にいる追っ手から逃れ、[illegible]ハンターチームにボーナを託して死ぬ。

デール



61歳。[illegible]のような雰囲気をもつ、タウン"ブラスホーン"のリーダーである。[illegible]な人物だが、思慮深いとはいえず、指導者としては少し頼りない。だが周囲に支えられ、超ミサイルの存在もあって、今まで何とかタウンを経営してきた。

エンゲージを祭り上げ、超ミサイルを使ってダッドランドミネラルズを撃退する道を模索したのは彼だが、ミサイルを本気で発射しようとは思っておらず、エンゲージに対しても[illegible]引け目を感じている。

エルマー



シンクレア[illegible]内の一企業、ダッドランドミネラルズのエージェント。30歳。痩せぎすで[illegible]な男である。現在、ダッドランドミネラルズ[illegible]の鉱山都市だったブラスホーンを奪回する作戦の、責任者に任命された。

出世のためにはどんな犠牲も厭わず、ハンターやイレギュラントを差別する典型的なエリート(シティ生まれ上級市民)である。ネットワークに精通しており、[illegible]を持っているが、それ以外の分野では[illegible]で作戦遂行を[illegible]。

アビリティ

STR 9(18) REF 11(22) DEX 12(24)

INT 18(36) PER 11(22) WL 18(36)

SYM 10(20) LUC 10(20)

スキル:〈アクセス〉100(136) 〈精神強化〉80(96) 〈ハッキング〉50(86) 〈リバルス〉50(86)

装備:リンクデバイス、ミラーシェード、G-Wire、アンチハッキングデータプロテクション、インターロックプロテクション、アンチハッキングアラーム、ブラスター、ロジックボム

"ダブルバレット"ヴァルター・ウォーケン



エルマーに雇われたCクラスハンター。30歳。凄腕のプロフェッショナルである。冷酷にして無口。[illegible]アーティフィシャル・ボディ"セイクリッド・アイ"をインストールしており、彼に狙われて助かった者は今までいないという。エルマーに雇われたが、[illegible]以外の人物に攻撃はしない。それが彼の美学である。しかし、やるときは徹底的にやる。他のハンターに対する仲間意識などはない。

アビリティ:

STR 24(48) REF 23(46) DEX 23(46)

INT 12(24) PER 48(96) WL 35(70)

SYM 6(12) LUC 9(18)

スキル:〈ナイフコンバット〉100(146) 〈小火器〉100(146) 〈偽装・カモフラージュ〉30(54)

装備:セイクリッド・アイ、ヴァルター9R50(ホークアイ対応コネクタ付)、ケイホルク9MG(ホークアイ対応コネクタ付)、単分子ナイフ(ネメシス)、ファイバーシャツ、ボディ・アーマー

パンドラ:〈カグラ〉〈ハウトル〉×2 〈ヘルモーズ〉

カースン

50代の太った黒人。無口だが、ブローカーとしては有能で、ハンターたちからの人望も厚い。若い頃はスリとして鳴らし、その後はハンターとしても活躍していたが、今はモーテルと酒場を経営している。若いハンターに適切な助言を与え、時には陰ながら援助もする。ただし、やや守銭奴の気があり、ちょっとした情報でも金を要求することもある。

初仕事を終えたハンターにきつい酒をふるまう"カースンの洗礼"はつとに有名。

●アビリティ、スキルの( )内はSR1の値

シナリオ2：美しき相続人

PCの前にあらわれた喪服の美女。彼女は莫大な遺産を相続されたがゆえに命を狙われていた。しかし、何故に元メイドであった彼女が遺産を譲り受けたのか？

■シナリオ概略

陰謀あり、チェイスあり、戦闘ありのシナリオで、2部構成になっている。事件の真相に迫るためには十分な情報収集が必要である。

プレイヤー人数は4名から5名がよいだろう。舞台はメガ＝シティ内なので、コンバットシェルのような大型火器を扱うキャラクターの出番はほとんどない。

●舞台

北米のメガシティ、ネオ＝アップルが舞台になる。荒野など、都市の外には行かない。

■導入

PCたちはすでにチームを組んでいる状態でシナリオは開始する。リーダーとブックキーパーを決定せよ。

PCはチームの事務所あるいはPCチームが普段仕事の話をする酒場などにいた。そこに、通信で顔見知りの女ハスラーから「仕事の話がある。これからそちらへ向かう」という連絡がある。それから30分後。銃声と怒号、そして悲鳴がPCがいる場所のすぐ近くの道路から聞こえてきた。

2部構成
GMは第1部と第2部の間でシナリオを区切ってもよい。その場合第2部を開始する前に、報酬の精算、シナリオ・ポイントの獲得と成長、ラック・ポイントの回復をおこなうこと。

女ハスラー
たとえ生き残っても女ハスラーは、この後シナリオには登場しない。ケガを治療しているとプレイヤーには説明すればよい。

コー四兄弟
コー四兄弟はブローカー経由で暗殺の仕事を受けており、本当の依頼人については知らない(よって、PCが生け捕りにして尋問しても、依頼者についての情報を得ることはできない)。

第一部：喪服の女

■シーン1：ホットスタート

●舞台

PCたちがいた場所に近い路上。

●状況

路上では、ファイバーコートを着て腹部から血を流している女ハスラーと、それに護衛されている喪服姿の女性が3人の傭兵らしき連中と戦闘中である。

◆選択1

PCが傍観した場合は、女ハスラーと喪服の女性は死亡する。襲撃した3人組は、待機していた戦闘バギー：ブリザードで逃走してしまう。GMとプレイヤーはゲームを終了しても良いし、相談の上で第二部につなげても良い。

◆選択2

PCが女ハスラーと喪服の女性を守ろうとして戦闘に参加した場合、襲撃者たちは誰かひとりがHWのダメージを受けるまで戦う。そして戦闘が長引くか不利になった場合、待機していた戦闘バギー(ブリザード)からCSDが発射され、負傷者をかばいつつ撤退していく。襲撃者はコー四兄弟である。

●依頼

喪服の女性が襲撃から生き残った場合、その女性が依頼人となる。

▼依頼人の名前

スーザン・ケルヴィム

▼依頼内容

依頼の内容は次の2点である。

自分のボディガード。期間はとりあえず2週間とし。報酬は1週間につき総額$10,000で週末払い。

自分を殺そうとしている人間を突き止め、証拠を入手すること。報酬は前金で総額$5,000＆成功時に$15,000。

▼依頼の理由

大富豪であったアドナン・グラムの遺産相続でトラブルが発生したため。

■シーン2：計画＆情報収集

●舞台

PCチームの事務所あるいは、PCチームが普段仕事の話をする酒場など。

●状況

プレイヤーにシナリオ概念図を見せ、護衛の計画立案や情報収集をさせること。

●情報収集

◆依頼主からの情報

以下の4点はロールなしで依頼主の口から聞き出せる内容である。GMは、PCがロールなしで入手できる情報などを、執事からの情報としてプレイヤーに伝えること。

▼依頼主の一日の行動パターン

ロールなし：

・朝：グラム家邸宅からグラム財団ビルに移動。
・昼：グラム財団ビルで仕事。
・夕：グラム財団ビルからグラム家邸宅に移動。
・夜：グラム家邸宅で就寝。

▼護衛状況

ロールなし：グラム家邸宅は、高さ10メートルの外壁と二重の分厚い門扉で囲まれている。センサーと連動したレーザー砲台が要所要所に設置されている。レーザー砲台は、屋敷に設置されたCクラスAI管理されている。

邸宅内部には護衛ロボットが12体いたが、昨日、そのうちの1体が依頼主を殺そうと襲いかかってきたので、全て機能を停止した。手口から見ておそらく内部の人間の犯行と思われ、これがハンターを雇う最大の理由。

▼グラム邸の住人

ロールなし：依頼主の他、前の主人（アドナン・グラム）にも仕えていた執事（グライアス・アーデン）と、メイド6名、料理人2名、庭師1名、猟犬型ロボット1体がいる。

その他に、訪問客として前の主人の親戚やグラム財団の役員などが日に数名やって来たことがある。

▼財団ビル

ロールなし：グラム財団ビルには財団が所有する警備会社により、人間の警備員16名×3交代制で警備されている。ビルそのものも頑丈で、会長である依頼主の執務室には防弾窓に防弾扉、非常用脱出口が用意されている。

レーザー砲台
10mmパルスレーザー"ブレイヤーブ"相当。P169参照。

CクラスAI
"火器管制エージェント"である。P211参照。



シーン3
　情報収集は、そのPCが護衛に重点を置いている場合、1日にひとつの情報源までとする。
　特定のPCが護衛より調査に重点を置いている場合、3つまで調査を認めてもよい。ただし、そのPCは場面4に登場できない。

スーザンの正体
　PCたちが早めにスーザンの正体に気づいてもあわてることはない。プレイヤーに、アドナンの非人道的行為を暴き、スーザン本人を救うには慎重になるべきだと説明し、篠崎恵美の依頼を早めるのだ。
　どさくさに紛れて、スーザン=アドナンにつけ込むチャンスが増えるので、賢くこなせば、PCにとって有利な展開になるはずだ。

17mmAPテフロン弾
　執事が使用しているM4"アルティマックス"(P225)の弾丸である。

◆その他の情報
▼アドナン・グラム
〈アクセス〉SR1：親から受け継いだ資産を運用して、そこそこの規模の金融企業グループ、グラム財団を築き上げた。サイバー・パーツを病的に嫌い、10日前に108才で死亡。妻子はなく、遺産はすべて屋敷に勤めていたメイドのスーザン・ケルヴィムに相続された。
▼スーザン・ケルヴィム
〈アクセス〉SR1／2：グラム財団の新しい後継者。死亡した前グラム家当主、アドナン・グラムのメイドであった。
〈ゴシップ〉SR1／2：実は愛人であったとも隠し子であったとも言われている。
▼グラム財団
〈アクセス〉SR1：グラム家による金融企業グループの持ち株会社。グラム銀行、グラム保険、グラム警備保障などが傘下にある。
　それぞれの会社はアドナン・グラムの親族が社長ないしCEOを勤めている。
▼先ほどの襲撃者
〈ゴシップ〉SR1：ハンターくずれのバンデッドであるコー四兄弟の可能性が高い。

■シーン3：犯人捜索

●舞台
　グラム家邸宅orグラム財団ビル

●情報収集
◆スーザンからの情報
▼遺産相続の理由
ロールなし：なぜアドナン・グラムはメイドであったあなたに遺産を相続したのか？
→「言えません」
▼犯人の心当たり
〈交渉〉SR1：あなたの命を狙っている者に心当たりは？
→「旦那様の親族の誰かではないかと……」

◆執事からの情報
▼遺産相続の理由
ロールなし：なぜアドナン・グラムはスーザン・ケルヴィムに遺産を相続したのか？
→「お答えできません」
▼犯人の心当たり
ロールなし：スーザン・ケルヴィムの命を狙っている者に心当たりは？
→「分かりません」

◆メイド＆料理人＆庭師からの情報
▼遺産相続の理由について
〈ゴシップ〉SR1：なぜアドナン・グラムはスーザン・ケルヴィムに遺産を相続したのか？
→「分からない。アドナン・グラムが死亡した後、前のメイドや料理人たちは全員解雇されて自分たちと入れ替わっているので」
▼犯人の心当たり
〈ゴシップ〉SR1：スーザン・ケルヴィムの命を狙っている者に心当たりは？
→「本当なら遺産をもらえるはずだったアドナン・グラムの親族の誰かではないか？」

◆猟犬からの情報
▼あらゆる質問に対して
ロールなし：どんな質問をしても→「ワン！」
▼猟犬の正体
〈サイバーメディカル〉SR1：ペット・ロボットに人間の言葉を喋れる声帯装置がついている。ただし、この機能をONにできるのはオーナー(スーザン・ケルヴィム)だけである。

◆護衛ロボットからの情報
▼襲撃の理由
〈ハードウェア〉SR1：スーザン・ケルヴィムを襲った護衛ロボットを調べる
→護衛対象であるはずのスーザン・ケルヴィムを襲撃したのは制御コンピュータが細工されていたため。この作業を気づかれずに出来るのは正規のメンテナンス員ぐらいだろう。
▼ロボットの破壊
〈修理メンテナンス〉SR1：護衛ロボットがどのように止められたかを調べる
→そこそこの装甲がしてあるが、口径17mmのAPテフロン弾によって破壊されている。
▼メンテナンス員について
〈アクセス〉SR1／2：襲撃事件の翌日にグラム警備保障のメンテナンス員がひとり、通勤途中に殺されている。

◆グラム財団の社員からの情報
　財団ビルで、社員などから得られる情報。
▼遺産相続の理由について
〈ゴシップ〉SR1：なぜアドナン・グラムはスーザン・ケルヴィムに遺産を相続したのか？
→「不明。財団内部でも噂がとびかっている。ただ、スーザン・ケルヴィムの仕事ぶりはなかなか堂にいったもので、単に愛人だから遺産を相続した、というのではなさそうだ」

▼犯人の心当たり
〈ゴシップ〉SR1：スーザン・ケルヴィムの命を狙っている者に心当たりは？
→「現在、グラム財団は健全な経営状態にあり、他の会社との抗争状態にもない。考えられるとしたら、やはり内部の人間だろう」

■シーン4：路上での襲撃

●舞台

護衛開始から4日目。PCたちとスーザンがグラム財団ビルからグラム家邸宅に向かう途中で、戦闘バギー(ブリザード)が後方から攻撃をかけてくる。

●状況

◆戦闘時に得られる情報

PCたちの前方には地雷がしかけられている。地雷を発見するには〈ブービートラップ〉SR1。地雷を避けるためには、〈ドライビング〉SR1／2で判定。判定に失敗した場合、[D10−2]で地上メカニック事故表を振ること。

PCが逃走を試みると、コー四兄弟は追いかけてきて、メカニックによるチェイスとなる。

PCが逃走を試みたが失敗した場合や、勝てるという算段をつけていた場合は、ここでコー四兄弟と戦闘を試みることもできる。

コー四兄弟は無駄な戦いをするつもりはなく、スーザンを殺すことができたか、戦況が不利になった場合はすぐにCSDなどを使って逃走に入る。

■シーン5：誘惑

●舞台

グラム邸。PCのいる場所(どのPCかはGMが任意に判断)。

●状況

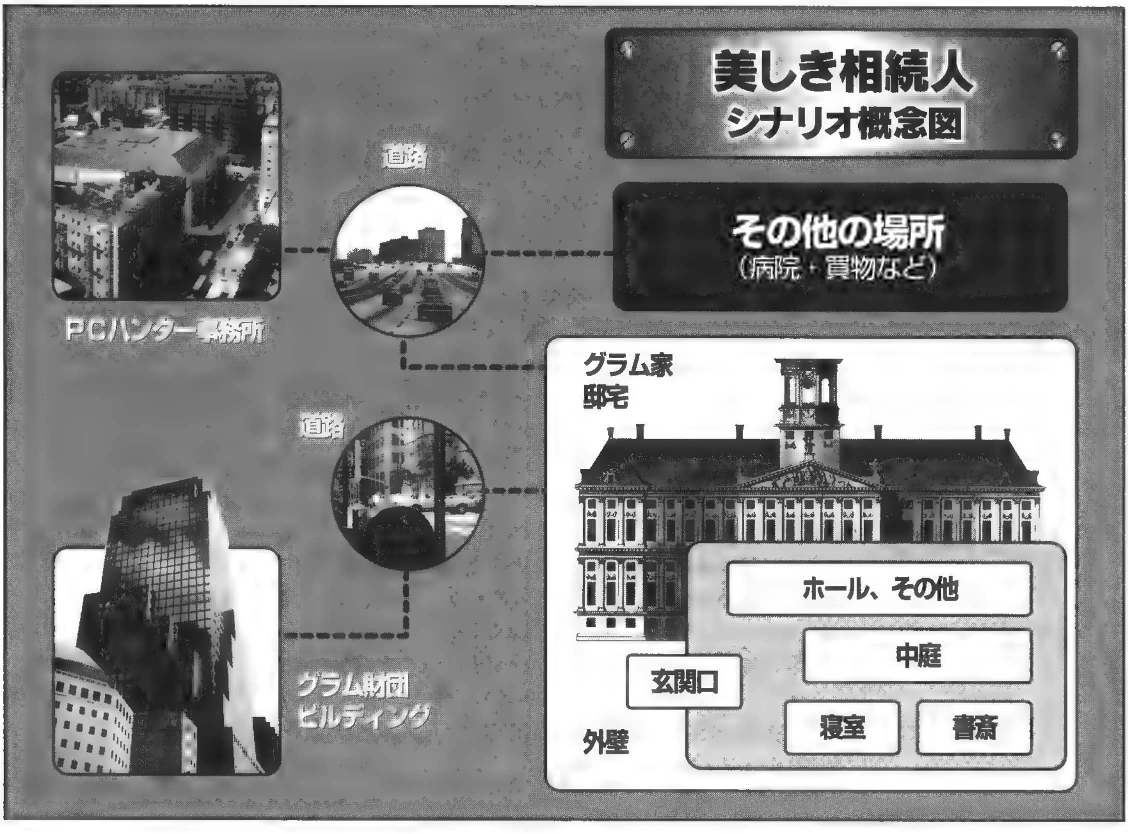
4日目の襲撃があった夜、スーザンはPCに対し人目を忍ぶようにして会い、「怖くてひとりでは眠れないのです……お願い、朝まで一緒にいてください」と誘惑をかけてくる。

▼誘惑に抵抗する場合
〈精神防壁〉SR1／2：PCがほいほいとこの誘惑に乗ってきた場合、あるいは抵抗しきれなかった場合、抱き合うPCとスーザンをペット・ロボットの猟犬がじっと見ている。

襲撃
この場面での戦闘によってスーザンが死亡した場合、もちろんミッションは失敗だ。GMはプレイヤーと相談した上で第2部をプレイするかどうかを決めること。

敵
コー四兄弟が最初の戦闘で全滅している、あるいは何人か倒されている場合は敵として「傭兵」を補充すること。
敵を捕虜にして尋問した場合、暗殺の仕事はブローカー経由で受けているため、彼らは本当の依頼人については知らない事が分かる。

誘惑
誘惑をかけるのはスーザンに同情的な男性PCが良いだろう。



シーン6
襲撃が発生する前に、PCがどこに待機し、どんな状態であるか(武器をどうしているか、ネットライナーはジャック=インしているかどうか、など)を確認すること。

後日談
PCが情報を受けとっての帰り犯行が暴かれた場合、ケヴィンは全ての資産を奪われた上で財団から追放される。一方で犯行が暴かれず襲撃部隊だけ全滅した場合は、ケヴィンは犯行をスーザンに自白し、これ以上手を出さない(その保証としてスーザンが死亡しても遺産はケヴィンに入らないように弁護士を通して処理する)ことで手打ちになる。

■シーン6：屋敷への襲撃

●舞台
グラム邸。

●状況
7日目の夜、ちょっとした財団業務のトラブルがあり、グラム家邸宅に財団の理事たちが集まり会議をおこなう。

◆ハッキング
理事たちの中には、スーザン暗殺を企むケヴィン・グラムもいる。ケヴィンは部下と称してハッカーをひとり連れて来ている。

ハッカーはケヴィンからもらった管理者用IDを使って内部から邸宅内の制御コンピュータにハッキングし、警備システムを止め門扉を開け、コー四兄弟を内部に誘導する。

IDを使用するため、ハッカーのコードワークとコアストライクは自動的に成功し、門扉が開く。戦闘の開始である。

●戦闘
コー四兄弟はブリザードに乗って乱入してくる。邸宅内で彼らと戦うのはPCだけだ。

◆ハッカー
ハッカーは警備システムを沈黙させ、門を開けたままにしようとする。必要があればPCとイメージファイトもおこなう。

ただし、少しでもダメージを受けると、ジャック=アウトして逃げようとする。

▼警備システム

PCがハッカーを駆除しない限り、警備システムは基本的に沈黙している。PCがソフトウェアを使えば、扉を閉めたり、レーザー砲を使用することはできる。

▼ハッカーの居場所

ネットライナーが屋敷のシステムのクラスターに移動し、サーチに成功すると、ハッカーがどこでジャック=インしているかわかる。

▼その他の人々

使用人や財団の理事たちは右往左往して逃げ出そうとする。戦力になるものはいない。

執事のグライアスは、スーザンを安全な場所に移動しようとする。

◆戦闘の終了
コー四兄弟は2人がHWダメージを受けるか戦闘バギーが破壊されると、逃走しようとする。その際にはHWダメージを負った者から逃がそうとする。

PCがハッカーを捕らえることができれば、これまでのスーザン・ケルヴィム暗殺計画がすべてケヴィン・グラムによって命じられたことが判明し、任務達成となる。

この場面での戦闘によってスーザンが死亡した場合、もちろんミッションは失敗である。GMはプレイヤーと相談した上で第2部をプレイするかどうかを決めること。

■シーン7：任務終了？

●状況：
ケヴィン・グラムの犯行を暴き、襲撃を撃退することができたらPCはすべての任務を終了する。報酬を受け取ってグラム家邸宅から退去することになる。

第二部：Who are You?

スーザンが死亡している
スーザン・ケルヴィムが死亡している場合、依頼内容は「本当にスーザン・ケルヴィムという女性は死んだのか？」という物になる。なお、グラム家邸宅の主はケヴィン・グラムに代わっている。彼は事情を何も知らない。

■シーン1：新たな依頼

●舞台
PCチームの事務所あるいは、PCチームが普段仕事の話をする酒場など。

●状況
ブローカーのハワード・フォン・ノーマンバウカーに連れられた若い女性が、PCに仕事の依頼を持ち込んでくる。

内容は身元調査という、ハンターというよりは探偵向けの仕事だが、これまで(第1部)の経緯からPCたちに仕事が回ってきたのだ。

●依頼
▼依頼人の名前

篠崎恵美

▼依頼内容

スーザン・ケルヴィムとして知られる人物が、本当は何者なのか調べる。

報酬は成功報酬で$3,000。

「ちょっと安いがすまんね」とはハワードの弁。

▼依頼の理由

アドナン・グラムの遺産を相続して以来、スーザン・ケルヴィムの様子がおかしく、まるで別人のようになったため。

■シーン2：相続人の過去

●舞台

PCチームの事務所あるいは、PCチームが普段仕事の話をする酒場など。

●状況

篠崎恵美は、スーザン・ケルヴィムについて自分が知る限りの情報を話してくれる。以下の情報をロールなしでPCに与えること。

■シーン3：情報収集

●舞台

さまざま

●状況：

◆篠崎恵美からの情報

▼スーザンの映像

ロールなし：恵美はスーザンからのメールを自分のホームターミナルに保管してある。そこに映るスーザンはPCの知るスーザンと同一人物であることは間違いない。ただし、PCは口調などにどことなく違和感を覚える。

◆スーザンからの情報

スーザンと会話できるのは、第1部のシ0ン5でスーザンと関係を持ったPCだけである。

▼スーザンの過去

〈交渉〉SR1／2：成功した場合、スーザンは自分の過去について話す。その情報に間違いはないが、PCは自分の過去をまるで他人の過去を丸暗記したかのように話す印象を受ける。

▼情報流出

〈精神防壁〉SR1：PCが失敗した場合。スーザンに篠崎恵美の名前を口にしてしまう。

◆執事からの情報

執事に会っても情報を聞き出すことはできない。逆になぜPCが調査をしているのか不審に思われてしまう。

▼執事の追求から逃れる

〈交渉〉SR1／2：PCがSRに失敗した場合は、執事は独自に調査を行い篠崎恵美の存在を知る。そしてブローカー経由で傭兵を使って恵美の暗殺を試みる。PCがそれを防げるかどうかはPCがどのくらい恵美と行動を共にしているかによって変化する。

◆その他の情報

▼元グラム家の雇われ人

〈アクセス〉SR1：スーザンがメイド時代にグラム家でメイド／料理人／庭師をしていたNPCを探し出すことができる。どんなNPCにするかはGMの任意。

▼過去のスーザン

〈ゴシップ〉SR1／2：元メイド／料理人の話すスーザンは、恵美の話すスーザンとたいへん良く似た印象を受ける。

「あの子は真面目でいい娘だったけどね。ちょっとおっちょこちょいであんまり、ああいう家には向いてなかったと思うよ。旦那様の愛人か隠し子？　そんな様子は全然なかったよ」

▼アドナン・グラム

〈ハッキング〉または〈ゴシップ〉SR1／4：死亡したアドナン・グラムについて詳しく調査する場合、アドナン・グラムには愛人も隠し子もまったくいないこと、死亡した現在もなお、定期的に主治医のホツ・ムカベの口座へかなりの金が振り込まれている事がわかる。

■シーン4：真相

●舞台

ムカベ病院

●状況：

死亡したアドナン・グラムの主治医であったホツ・ムカベは、現在もなお定期的にグラム家から金を受け取っている。

◆ムカベ医師からの情報

▼アドナン・グラムの死

拉致の上〈尋問・拷問〉SR1または〈ハッキング〉SR1／2：アドナン・ムカベを拉致して直接聞き出すか、病院のターミナルに記録されているデータをハッキングしてデータブローして盗み出す必要がある。どちらかの作業に成功した場合、次の情報が手に入る。

篠崎恵美からの情報

「スゥ姉さ……スーザン・ケルヴィムさんは父の友人の娘さんで、私とは幼なじみです。私はひとりっ子なので、子供の頃からスゥ姉さんによく遊んでもらいました。

スゥ姉さんが12才の時に、事故でスゥ姉さんのご両親が亡くなってからは、スゥ姉さんも生活に苦労したようです。スゥ姉さんは真面目で優しい人でしたが、特別頭が良かったり特殊な才能があったわけではないので、ジュニア・ハイを出てすぐに働きに出ました。でも、おっとりした性格からか、失敗が多く、職は転々としていたみたいです。

私とは主にネットワーク経由で交友していました。そして2ヶ月前。富豪のアドナン・グラムさんの屋敷で働くことが決まった時は私もそうですがスゥ姉さんもびっくりしていました。仕事はたいへんだけれども、お給料は格段に良くなってはりきっていました。

ですが……ある日を境に、ぷっつりとスゥ姉さんと連絡が取れなくなったんです。アドナン・グラムさんが亡くなる前の日から」

スーザン=アドナン

スーザン=アドナンがPCを誘惑したのは、利用しようとしたためであり、すべてが片づいた後、長く続くものではない。彼女(彼)はPCのことを道具や番犬程度にしか考えていない。

暗殺

スーザン・ケルヴィム=アドナン・グラムは、篠崎恵美が自分に疑いを持っていることを知ると、ブローカー経由で傭兵を使って暗殺を試みる。PCがそれを防げるかどうかはPCがどのくらい篠崎恵美と行動を共にしているかによって変わる。

シーン5の前に

GMはここで今後の計画についてプレイヤーに相談の時間を与えること。恵美からの依頼は達成されているので、PCがここで任務終了として手を引くこともできる。

その場合、数日後のネットニュースで恵美が何者かに殺されたのを知ることになる。

もし、プレイヤーが悩んでいるようであれば、スーザン・ケルヴィムを助け出せば、スーザンはPCに感謝するであろうこと、実際スーザンは合法的にアドナン・グラムから大金を相続している大金持ちであることを指摘してもよい。

シーン5

警備員は最初2名。GMは戦闘の状況に応じて逐次増やすこと。

また、スーザン・ケルヴィム＝アドナン・グラムを殺さないよう捕縛して猟犬＝スーザン・ケルヴィムと一緒に逃走するルートも確保しなくてはならない。

①脳髄移植

実際にはアドナン・グラムは死亡していない。彼の脳髄はメイドであったスーザン・ケルヴィムの肉体に収められ、元々のスーザン・ケルヴィムの脳髄は、猟犬型をしたマスコット・ロボットの中に格納されているのだ。

ホツ・ムカベに確認すれば、スーザンの肉体さえ無事であれば、脳髄を元に戻すことは技術的にさほど困難ではないと答える。

■シーン5：決戦

●舞台

グラム家邸宅

●状況：

第1部とは逆に、第2部ではPCたちがグラム家邸宅を襲撃することになる。第1部で門扉が破壊されているような場合でも、このシーンまでには完全に修理されている。

邸宅に侵入するためには、この門扉とそれを守る2基のレーザー砲台を何とかする必要があある。もっとも危険が少ないのは、ネットライナーによるコアストライクであるが、爆発物や陽動作戦、隠密の侵入などの作戦をPCがたてることもあるだろう。GMは手頃と思われるSRかARを通して、それらの作戦が成功したかどうかを判定すること。

内部に侵入した場合、警備員と執事のグライアス・アーデンがPCの前に立ちふさがります。特にグライアス・アーデンはラック・ポイントを持つ強敵である。

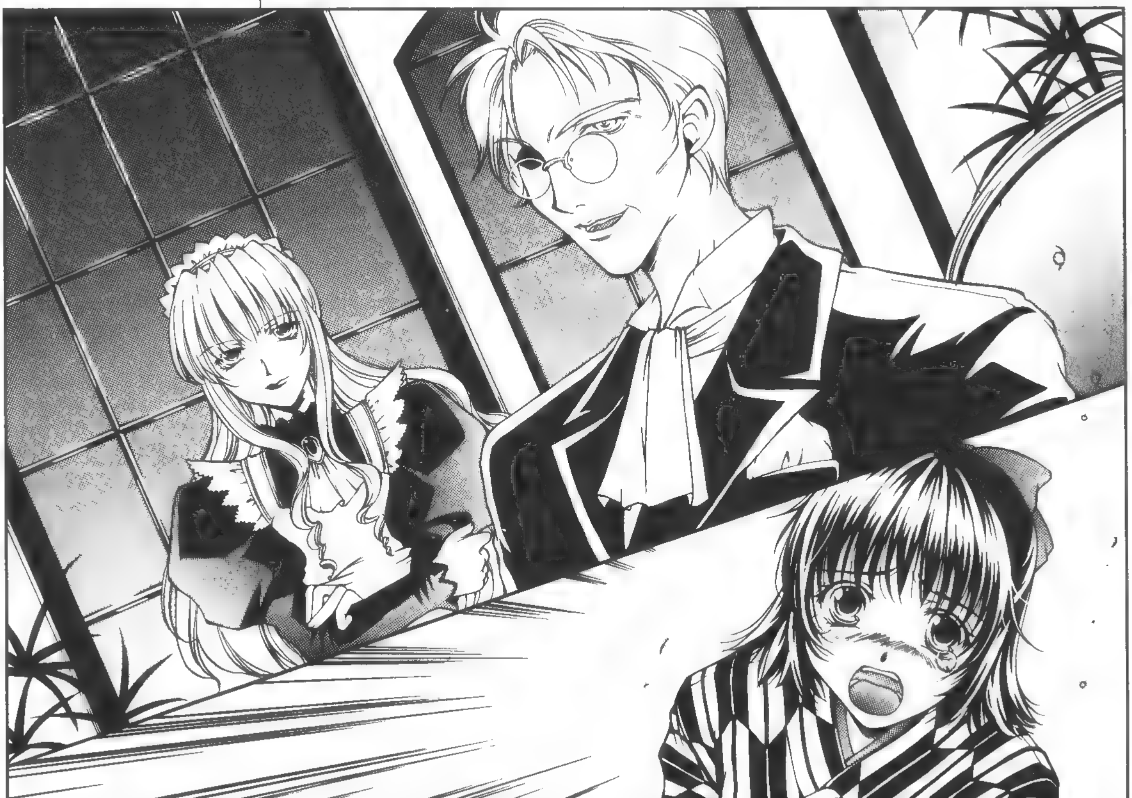
■結末

PCが戦闘に敗北したりスーザン・ケルヴィムの肉体あるいは脳髄を破壊してしまったり、逃走に失敗してしまった場合には、シナリオはそこで終了する。GMはPCの置かれた状況をプレイヤーと共に相談した上で、苦い結末を演出すること。

スーザン・ケルヴィムの脳髄を元に戻すことができれば、物語は大団円を迎える。

PCはスーザンから$20,000の報酬を得ることができる。

スーザンが受け継いだ資産やグラム財団をどうするかについてはまだまだ不安材料もあるが、まずはここで幕引きという形にするのがよいだろう。



NPC紹介

スーザン・ケルヴィム（22才）



第1話の依頼人。実はアドナン・グラムに肉体を交換されている。元々のスーザン・ケルヴィムはきわめて真面目だが、ものすごく不器用でいつも失敗ばかりしていた。
※本来のスーザン・ケルヴィムの能力値データは、「一般人」のデータを使用。

アドナン・グラム（107才）



シナリオ開始時点では法的に既に死亡したことになっている。サイバーパーツを病的に嫌い、それゆえに若くて健康だが貧乏なためにサイバーパーツを入れていないメイドのスーザン・ケルヴィムの肉体を乗っ取った。同性ではなく異性の身体を選んだことからも分かるようにかなり変態的な趣味の持ち主。
◆アドナン・グラム（スーザン・ケルヴィム）の能力値データは、「エグゼクティブ」のデータを使用。ただし、サイバーパーツはすべて外す。

ケヴィン・グラム（32才）

典型的な放蕩人の二枚目。祖父であるアドナン・グラムの遺産を狙っていた。自己中心的で他人の痛みや苦しみは理解できない。
◆アドナン・グラムの能力値データは、「エグゼクティブ」のデータを使用します。

コー四兄弟

ケヴィン・グラムによって雇われたハンター・チーム。バウンサー3人にコントラクターひとりのチームで、主に荒事を請け負う。4人の連携は良く、無駄はしない。

長男：フーチン（34才）

冷静沈着な司令塔。フルボーグ化した頑丈な身体を活かした格闘戦を得意とする。
◆フーチンの能力値データは、「フルボーグ傭兵」のデータを使用すること。ただし〈ナイフ・コンバット〉と〈素手戦闘〉のスキルはそれぞれ150%とする。

次男：リージャン（30才）

無口な男で、中・遠距離での射撃戦や狙撃が得意。
◆リージャンの能力値データは、「傭兵」のデータを使用。ただし〈小火器〉と〈重火器〉のスキルはそれぞれ120%とする。

三男：ハンフー（26才）

いつも陽気な男で、爆破工作やブービートラップが得意。
※ハンフーの能力値データは、「傭兵」のデータを使用。ただし〈ブービートラップ〉と〈爆発物〉のスキルはそれぞれ120%とする。

長女：ユエン（23才）

顔はきれいだが口は悪い女で、戦闘バギーを操る。
◆ユエンの能力値データは、「ハイウェイパトロール」のデータを使用します。使用する戦闘バギーは「リザード」（改造して CSD を搭載）。

篠崎恵美（18才）



スーザン・ケルヴィムの友人で女学生。スーザンとは子供の頃からの幼なじみで、姉として慕っていた。性格は明るいがちょっとあわてもの。
※篠崎恵美の能力値データは、「一般人」のデータを使用。

グライアス・アーデン（45才）



アドナン・グラムの執事で、今回のスーザン・ケルヴィムと肉体移植の真相を知るふたりの内のひとり。表向きは遺産を相続したメイドのスーザン・ケルヴィムに誠実に仕えているようなふりをしている。口髭で眼鏡をかけた温和そうな中年男性だが、実際には全身を戦闘用に改造したフルボーグ（原型はユーロボーグノート1）である。
※能力値データ
STR:20　REF:25　DEX:25
INT:15　PER:15　WIL:15
SYM:10　LUC:10
〈アスレチックス〉150%　〈素手戦闘〉150%　〈ナイフコンバット〉150%　〈小火器〉150%　〈重火器〉150%　〈格闘〉150%。その他はGM裁量（スキルはすべてSR％）。したがって、スキルによる火力ボーナスはない。
フルボーグ体内にMH「アルティマックス」とSB（C25A「ゴースト」、単分子ナックル「カイザー」を装備している。また銃器はホークアイ仕様になっておりSR2。
その他ENC2以下の武器や装備はGM裁量。

ホツ・ムカベ

アドナン・グラムの主治医で、今回のスーザン・ケルヴィムと肉体移植の真相を知るふたりの内のひとり。腕は立つが、充分な金があれば良心を眠らせる事に躊躇はしないタイプ。
◆ホツ・ムカベの能力値データは、「一般人」のデータを使用。ただし、〈応急手当〉、〈サイバーメディカル〉、〈薬物〉のスキルはそれぞれ120%とする。

シナリオ3：“女王”

この物語はメガ＝シティからある企業の研究基地へ人を輸送する仕事から始まる。ごく簡単なはずの任務。だが、それは人類の運命にかかわる大事件の始まりだった。

■シナリオ概略

プレイヤー人数は4名から6名で、必ず郊外を旅する車両を持っており、さらに2～3名の乗客を運べるチームであることが条件。

襲撃と戦闘が頻発するハードなシナリオなので、数回のシナリオを経験した後がよいかもしれない。また、ネットライナーがいないとかなり厳しい展開になる。

●舞台

メガ＝シティの外、旧メキシコ北西部の荒野が舞台。メガ＝シティにもどることは基本的にない。

■導入

PCはすでにチームを組んでいる状態から始まる。リーダーとブックキーパーを決めたら、状況を説明する前に、演出として以下のシーンを読み上げること。

「とある地下室。カプセルを大事そうに抱えて白衣の男が走る。通路の壁は、赤い明滅する照明に照らされている。

「待ちな」

逃げる男の目の前に、赤毛の尼僧が——いや、尼衣（あまごろも）を模したファイバーコートを着た女が——あらわれる。

「ひっ！」

男は悲鳴をあげ、手にした護身用の銃を撃つ。銃弾が壁をえぐる。

「はんっ」

女がくわえていた煙草を吐き捨て、手にしたアサルト・ライフルを横なぎに連射した。

撃たれた男がくるくると回転しながら倒れた。女は男に近づき、蹴飛（けと）ばして仰向けにする。男が持っていたカプセルが床に転がる。

「ちっ。なんだいこの臭いは」

女が舌打ちした。カプセルは銃弾で破壊されていたのだ。

女は足早に場面の外へ立ち去る。

床にころがったカプセル。

そこには「女王」と書かれていた。」

■シーン1：バンデットと少女

●舞台

ナルボサ（タウン）

●状況

シナリオはPCたちがひとりの少女を運ぶ仕事を遂行中に開始される。

▼依頼主

カーマイクル・バイオテック

▼仕事内容

カーマイクル・バイオテックの研究員である、アリス・ユードランを、サン＝アンジェルスから旧メキシコ北西部にあるカーマイクル・バイオテックの研究基地“γ”まで運ぶ。報酬は$5,000で後金。ブローカー曰く「駆け出しでも勤まる気楽な仕事」で報酬も安い。

▼依頼理由

通常の人事異動と物資輸送であれば、3ヶ月に1回、カーマイクル・バイオテックの運輸部門がキャラバンを作るが、アリスは特例で研究員になったため、不定期な輸送仕事を請けるハンターに依頼した。

そして、現在。任務はほとんど完遂したような状態である。研究基地γまでの半日の距離にあるタウンのナルボサまでPCチームは来ており、ナルボサで休憩しているところだ。

ナルボサは人口800人ほどの小さなタウンで、“ブルーウォーター”連合の末端に位置する。近くに亜人間ともいうべき比較的友好なミュータントの集落があり、物々交換で変わった品を入手している。有名なのはアシエン

ダ・ワスプのロイヤルゼリーである。

●遭遇

PCのひとりが車の外にいるときに、猫目・猫耳で首輪をつけた少女が走ってきて、くだんのPCにぶつかり、こける。そして少女を追って、ひとりの牧師と尼僧がやってくる——よく見ると、そのふたりは実は僧服に似たファイバーコートを着用しているだけと分かる。

このふたりがマイケル・ドーソンとラージャ・クハドである。

◆この場で得られる情報

▼牧師と尼僧の正体について

〈ゴシップ〉SR1：このふたりはこのあたりをなわばりにしているバンデット“ゴスペル(福音)”の首領と女幹部である。賞金は首領が$20,000で女幹部が$5000。

“ゴスペル”の規模は約50人で、人数はそれほど多くないが統制が取れているのと、比較的良好な武装（ホバー・タンクとコンバット・シェルも保有している）によって知られている。またなわばり内外のタウンとは襲撃ではなく交易を重んじている。その一方で、メガ=シティには敵対的で、キャラバンなどがよく襲撃を受けている。

◆ふたりの反応

「お前さんたちとここでやり合うつもりはないぜ。すまんがその子を返してくれんか？」

黒いごつい顔だちにどことなく愛敬のある笑みを浮かべたマイケルが、PCたちに話しかける。マイケルの話によると、少女はこの近くに集落のあるミュータントで、実験動物扱いされていたところを助け出した物だそうだ。

「こいつらも魂があるなら実験動物にするのは可哀相だからな。教会に預けようとしたら逃げられたんだ」

GMはPCとマイケルの会話を適当なタイミングで切り上げさせること。赤毛の女（ラージャ）が口をはさんで「ボス、そろそろ出発の準備をしませんと」と言わせるのが良い。

この時に、フルボーグのPC以外は、奇妙な心揺さぶる匂いをラージャから感じる。

なお、“ゴスペル”の連中はPCとは逆の西の方角に向かう。

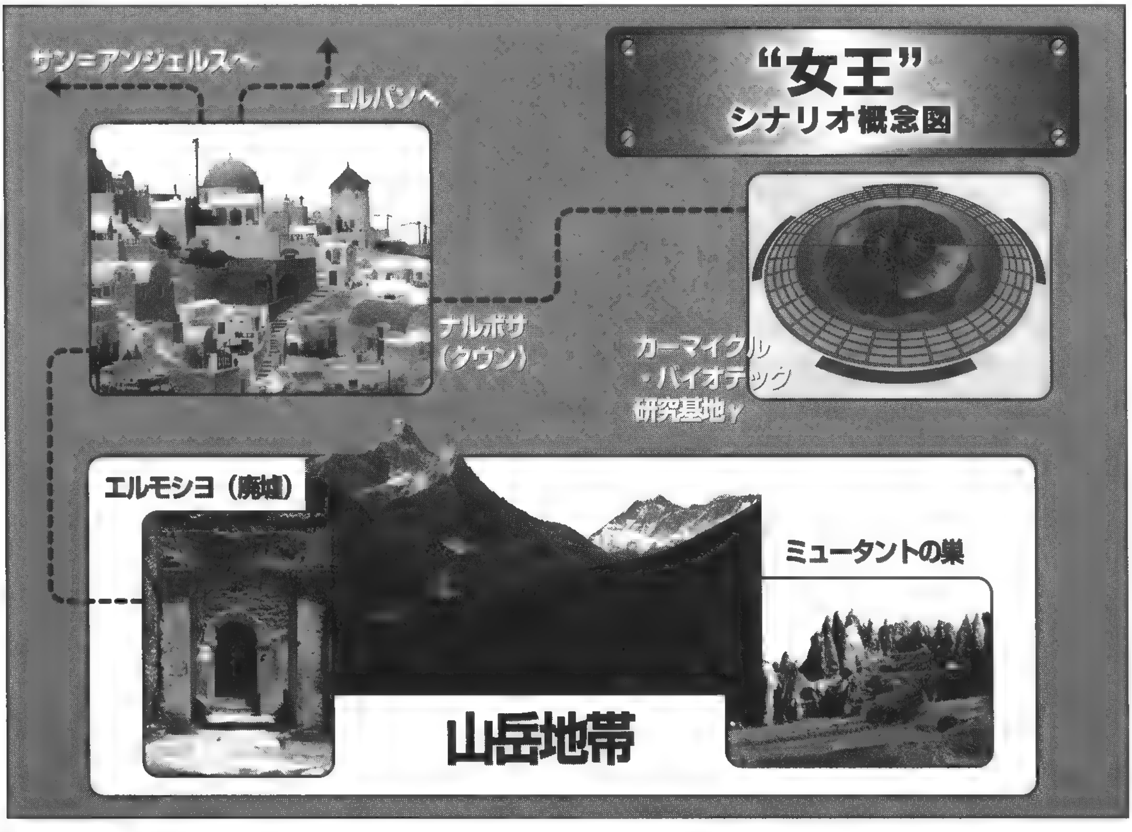
ロイヤルゼリー

カミカゼ（P260参照）のデータを使用。ただし、効果時間は24時間で、値段は10服$1,000である。

シーン1

シーン1でPCが戦闘に突入しないようにGMは注意すること。それとなくホバータンクや護衛のバンデットたちを見せるとかして、相手の戦力の方が上だと分からせるのがよい。

もしPCたちが猫少女をどこで手に入れたか聞いても、マイケルは笑って「仕事上の秘密ってやつだ」としか答えない。また、PCたちが猫少女を譲り受けようとしたら「ここの教会に預かってもらえば、こいつの仲間がこのタウンにやって来た時に仲間の所へ帰れる」と答える。PC自身がそのミュータントの集落に行くといわない限り、マイケルは少女をPCに渡そうとはしない。PCが〈交渉〉SR1に成功すると、マイケルは「PC自身がミュータントの集落に行くならば」ということ渋々で引き下がる。



少女
もしPCがミュータント少女を引き取ったとしても〈交渉〉SR１／２に成功しないと少女はPCたちからも逃げだそうとする。また、少女は〈テレパシー：エンパシィ〉を保有しているので嘘や敵意あるいは好意には敏感に反応する。

シーン2
ミュータント少女のモームがいる場合は、モームの口から、彼女がここに捕らわれていた事をPCは知る。
保安員は皆殺しにあったが、研究員は抵抗さえしなければ殺されることはなかったようである。ただし、通信機はすべて破壊されており本社への連絡はできていない。

■シーン2：研究基地γ

●舞台
カーマイクル・バイオテックの研究基地γ（の跡地）

●状況
旅を続けるPCたちは、半日の後、荒野の中に破壊されたドーム型の建物を見つける。目的地である研究基地γのなれの果てだ。
生き残りの研究員と会話をすると、この研究基地γが2日前にバンデットゴスペルの襲撃を受けたことが分かる。
金になりそうな機材や薬の類は根こそぎ掠奪されており、実験動物として管理していたミュータントの猫娘も拉致された事も聞く。
PCが誰も衛星通信機を保有していない場合は、アリスがカーマイクル・バイオテックに連絡をとる。通信はすぐにつながり、しばらくのやりとりの後、温和そうな大学教授風の人物（“プロフェッサー”）があらわれる。
“プロフェッサー”はしばらくの会話の後、すぐに救援の部隊を派遣する事を説明し、それまでの護衛としてPCに研究基地γを守って欲しいと依頼する。
そして、教授は生き残りの研究員と幾つか会話をする。PCはその言葉の中に何度か“女王”と“コロニー”という言葉が出て来ることに気がつく。

●情報収集

◆教授とのやりとりからの情報
▼教授の表情について
〈尋問・拷問〉SR１／２：PCは、会話の後で“プロフェッサー”の表情がわずかに険しくなったことに気がつく。
▼基地内での情報収集について
ロールなし：基地内を調べれば、まだ生きている端末（G－WIN）が発見できる。
▼端末からの情報について
〈ハッキング〉SR１：データブローに成功すれば、300MEMの“女王計画”というデータを取り出すことに成功する。

◆選択１
PCが“プロフェッサー”の依頼を引き受けると、場面3－Aに移行する。



◆選択2

PCが"プロフェッサー"の依頼を引き受けない、あるいは引き受けたふりをして隠れるか逃走を図ると場面3－Bに移行する。

■シーン3－A：爆撃

●舞台

カーマイクル・バイオテックの研究基地γ（の跡地）

●状況

3時間後、PCたちへ通信が入る。

"プロフェッサー"からで、アリスやPCたちが研究基地γにいることを確認する。そして「残念だ。非常に残念だよアリス。君は私の教え子の中でも一番優秀な生徒だった（過去形）」という。

そして次の瞬間、空中を飛来してきた巨大なガンシップ、オスプレイⅢが猛烈な爆撃と砲撃を研究基地γへと加える。そして、フルボーグ部隊が降下し、爆撃や砲撃でも生き延びた研究員たちを皆殺しにしていく。

PCたちは、最低でも3体のフルボーグ（能力値データは「フルボーグ傭兵」を使用）との戦闘を撃破しないと包囲網を突破することはできない。

さらに、包囲網を突破したPCへオスプレイⅢ（操縦者のデータは「エアポリス」を使用。ただし〈ナビゲート：エアクラフト〉スキルは80％とする）が襲いかかってくる。ここで最低でも3回（ターン）の攻撃を受ける。ただし、PCが〈土地カン〉SR1に成功すれば、1回の攻撃ですむ。

これらの戦闘をくぐり抜けてなお逃走を続けるPCの前に、ひとりの猫目猫耳の少年（コープ）が現れる。コープはエアラフトからの攻撃を避けられる洞窟へPCたちを誘導してくれる。洞窟はバギーやホバーでも余裕で隠れるぐらい大きい。

PCたちとモームが一緒にいれば場面4－Aへ、いなければ場面4－Bに移行する。

■シーン3－B：追撃

●舞台

カーマイクル・バイオテックの研究基地γ（の跡地）

●状況

3時間後、巨大なガンシップ、オスプレイⅢが飛来し、研究基地γのある場所へ猛烈な爆撃と砲撃加える。

そしてPCたちへ"プロフェッサー"から通信が入る。"プロフェッサー"はアリスやPCたちが研究基地γにいないことを確認する。そして「君たちの判断は実に賢明だった。だが、残念だがこれは世界を救うためなのだ。君たちには必ず死んでもらう」と宣言する。

PCが〈土地カン〉SR1／2に成功するか〈偽装・カモフラージュ〉SR1に成功すれば、オスプレイⅢの襲撃を受けないですむ。両方に失敗した場合は1回の襲撃を受ける。オスプレイⅢの操縦者のデータは「エアポリス」を使用する。ただし〈ナビゲート：エアクラフト〉スキルは80％とする。

そしてさらに襲撃、ないし捜索を続けるオスプレイⅢの目を盗むようにして、PCの前に、ひとりの猫目猫耳の少年（コープ）が現れる。コープはエアラフトからの攻撃を避けられる洞窟へPCたちを誘導してくれる。洞窟はバギーやホバーでも余裕で隠れるぐらい大きい。

PCたちとモームが一緒にいれば場面4－Aへ、いなければ場面4－Bに移行する。

■場面4－A：再会

●舞台

研究基地γの近くにある洞窟

●状況

モームとコープは抱き合って再会を喜ぶ。そして、ふたりでこれまでの経緯を話す。

「おれ、コープ。妹、モーム。モーム、白い円蓋の連中にさらわれた。白い円蓋の建物、他のニンゲンに襲われて壊されたと聞いて、おれ、ここに来た」

「モームは白い服のやつらに血をとられた。やつら"女王"を作ると言っていた。"女王"作れば母なる地球が生き返る、といってた」

■シーン4－B：捜索

●場所

研究基地γの近くにある洞窟

●状況

猫少年（コープ）はPCに自己紹介する。

シーン2

PCが逃走ないし隠れる場合にはできるだけアリスが一緒に行動を共にするようにGMは取りはからうこと。アリス自身が、"プロフェッサー"の言動に疑問を抱いた、というのが一番適切だろう。

プロフェッサーの意図

もちろん、研究基地γに"女王"に汚染、ないし二次汚染された人間をできるだけ集めて抹殺するのが目的である。

4A

GMはモームに「嫌な波、ある。一緒、行く」といわせるなどして、この後もモームとコープがPCと一緒に行動するよう誘導すること。

4B
GMはコープに山岳地帯の道案内をさせる代わりにナルボサの町へ一緒に行くという提案などをさせて、この後もコープがPCと一緒に行動するよう誘導すること。

シーン5
展開をスムーズにするために場面5に持ってきたが、場合によっては場面2の後半に持ってきてもよい。

「おれ、コープ。妹、モーム。モーム、白い円蓋の連中にさらわれた。白い円蓋の建物、他のニンゲンに襲われて壊されたと聞いて、おれ、ここに来た」

PCが説明しなければ、アリスがモームらしい少女をナルボサで見かけたことを話す。

■シーン5：“女王”計画

●場所

研究基地γの近くにある洞窟

●状況

この場面では、アリスがこの事件のそもそもの発端となった“女王”計画について話す。

「そもそもの発端は、私の研究分野でもある群れの行動学——蟻や蜂などのように、集団であたかも知性があるかのような行動を取る点を調べるところから始まったの」
「フェロモンなどの匂い、特定のダンスのような視覚刺激。それらを応用して、通常は群れで行動しない生き物を制御できる方法を探す。それが“女王”計画」
「カーマイクル・バイオテック本社は幾つかの候補を見つけだした。その中でももっとも有望で、もっとも危険だと思われたのが研究基地γで行われていたテレパシーによる遠隔制御だった。研究基地γ近くのミュータントを調査したところ、種のほとんどが何らかのテレパシー能力を有していることが分かったの。そして“プロフェッサー”の指示でテレパシーで群れを制御する“女王”胚を造る実験がおこなわれたわ」
「“女王”胚がとりついた人間は、ある種のマイクロマシン製造装置になる。そして、そのマイクロマシンを周囲の空気中に分泌する。マイクロマシンの寿命は数時間。だけど、その間に生物にとりつけたマイクロマシンは、体内——人間なら小腸で特殊な細胞を作り出す。そしてその細胞は腸壁で吸収され、血管を通って脳視床下部にコロニーを作り出す。“女王”からのテレパシーを受容する器官を。そして、“女王”の指示にしたがうようになるの」
「そして最も恐ろしいのは“女王”が何を望むようになるのか、現段階ではまったく不明なこと。もしかしたら、“女王”となった人間自身にすら制御できなくなるかもしれない。そして、ある程度以上、群れが大きくなったら……“女王”は新しい“女王”胚を作りはじめる。」
「もしも“女王”と、その群れとなった人間を放置しておくと……やがて、地球に住む人類全体が一つの“巣”となってしまうわ。それまでの時間は長く見積もって半年。短ければ……1週間」
「私たちに出来ることは、一刻も早く“女王”に感染した人間を捜し出し、マイクロマシンの放出を止めること。なぜなら、私たちもまた、マイクロマシンに汚染されて“巣”の一部にされているかも知れないから」

シーン2で“女王”計画のデータをネットライナーが持ち出している場合、アリスは情報を調べて安堵のため息をつく。

「この情報が本当なら、最悪の事態だけは回避できるかも知れない。“巣”のメンバーは常に“女王”とテレパシーでリンクしていないといけない。リンクが切れたら24時間でテレパシー受容器の自壊遺伝子が働き、自然消滅する。最後の安全装置ね」

■シーン6：タウン崩壊

●舞台

ナルボサ(タウン)

●状況

PCがナルボサ(タウン)に近づいた時、突然、激しい攻撃衝動がPCを襲う。

この攻撃衝動にやられるのは、フルボーグないし(消化器官)をサイバー化していない全PCとアリスである。特にミュータントのコープかモームの半径10メートル以内にいないPCは、WILのAR1に成功しない限り、手近な目標(味方でもかまわず)へ攻撃をしかけてしまう。このARは毎ターン行う。コープ／モームの半径10メートル以内のPCとNPCは攻撃衝動にはかられるが自分の意志を保つことができる。

もしモームがPCと一緒にいない場合、モームが預けられている町外れの教会だけは例外である。

町の郊外には、輸送ヘリ、レッドベアが止まっており、そこには“プロフェッサー”とサイード・マーヒル、そして7名のフルボーグ兵士

（データは「フルボーグ傭兵」を使用）がいる。
もしも攻撃衝動を抑制できていないPCがいれば、優先的にフルボーグ兵士を"敵"と認識し攻撃しようとする。
"プロフェッサー"とサイード・マーヒルは何か沈鬱な口調で通信をしており、その後でPCに向かって一時休戦を申し出る。（もちろん、PCが攻撃衝動を抑制できる――コープかモームが側にいる――場合に限るが）
「どうやら君たちはマイクロマシンによる汚染を受けていないか、それを抑制する術を持っているようだ。君たちと手を組みたい」
「我々は情報を総合し"女王"となっている者がバンデット"ゴスペル"の中にいる事を突き止めた。だが"ゴスペル"襲撃に送り込んだ部隊は全滅した。ひとつの"巣"となり、自分の生死など気にしなくなった人間がどれほどの力を持っているか……恐ろしいほどだよ」
その言葉と同時に、PCたちを襲っていた攻撃衝動が収まる。同時にタウンの方角も静かになる。
「……最後のひとりがやられた。もはや一刻の猶予もない。さぁ、どうする？」

◆選択1
申し出を受ける場合は、場面7－Aへ移行する。

◆選択2
申し出を断る場合は、場面7－Bへ移行する。

■シーン7－A：共同作戦

●舞台
エルモシヨ（廃墟）

●状況
"プロフェッサー"は"ゴスペル"の残余がエルモシヨの廃墟にいることを話し、PCたちに同行を求める。
移動を始めるとすぐに、背後のナルボサの町に気化爆弾を搭載したミサイルが発射される。この情報はすぐにハッカーたちの知る事となりPCのネットライナーにも情報が送られる。PCがミサイルを止めるには〈ハッキング〉してコードワークでシステム停止に追い込む必要がある。ミサイル爆発までの時間は10ターンで、ハッキングに対しては"プロフェッサー"自

抑制する術
シーン5のアリスの補足説明の言葉を借りれば、テレパシーのリンクが切れている状態なのである。そのまま24時間経過するとPCのテレパシー受容器は自壊する。
しばらくしてナルボサの町が見えて来た時、町はすでに炎上している。

ナルボサの住民
町の住民すべてが、PCたちが感じているのと同じ攻撃衝動によって自分の町を破壊しているのだ。

シーン6
ここで、PCたちはもう一度"プロフェッサー"と袂を分かつかどうかを選択できる。
共同作戦を続ける場合、"プロフェッサー"たちが陽動として『ゴスペル』の主力を引きつけ、その間に迂回したPCたちが"女王"を倒すという案が提案される。もちろん、PCから作戦を提案してもよい。



選択2
選択2のバリエーションとして、申し出を断り、さらに"プロフェッサー"とこの場で戦闘に入る選択もある。アリスはそれを止めようとするが、GMは最終的にはPLの判断を尊重すること。

シーン7−B
この場合、PCはエルモシヨの廃墟でマイケル・ドーソンとバンデット2名、そして戦闘バギーのイダテン(操縦者は『ランドブラスター』のデータを使用)を相手にすることになる。
イダテンの中には"女王"となったラージャがいて、可能であれば〈テレパシー:マインド〉によってPCを攻撃する。
PCは囮などを使う計画をたてるでだろうが、場面7−Aのように完璧にはいかない。ターンが進むに連れて戦闘バギーかコンバットシェルを1機と、バンデット数名が適時増援として戦闘に参加するというのが良いだろう。
"女王"ラージャが殺された場合、バンデットたちは虚脱状態になって戦闘は終了する。

核ミサイル
ミサイル到着までの時間と停止させる方法は気化爆弾搭載ミサイルと同じである。

身がリパルスする。
PCかアリスが問うと"プロフェッサー"は正直に答える。
「私の指示だ。あの町の住人の中に"女王"となりつつある者がいたかも知れない」

そして戦闘開始直後、核ミサイルがエルモシヨに発射される。この情報はすぐにネットライナーの元に届く。"プロフェッサー"は部下やPCもろとも(自分はヘリコプターで離脱する)確実に"女王"を殺そうというのだ。

"女王"ラージャが殺された場合、バンデットたちは虚脱状態になって戦闘は終了する。

■シーン7−B:廃墟の戦い

●舞台
エルモシヨ(廃墟)。

●状況
PCの助力が得られない場合"プロフェッサー"はまず気化爆弾を搭載したミサイルをナルボサに発射する。
そして、PCがエルモシヨでバンデットとの戦いに挑むタイミングで核ミサイルを使用する。
封印されていた気化爆弾と核兵器使用の情報はアンダーグラウンドの情報としてネットワークを駆けめぐり、ネットライナーPCの元にもたらされる。ミサイルを止めるには〈ハッキング〉してコードワークでシステム停止に追い込む必要がある。ミサイル爆発までの時間はどちらも10ターンで、ハッキングに対しては"プロフェッサー"自身がリパルスする。
"女王"との戦いでは、PCがどのような作戦を立てるかによって、戦う敵の兵力が変動する。どのような計画を立てても、最低でも7−Aと同じだけの戦力は"女王"を守るために残る。

■シーン8:"プロフェッサー"

●舞台
エルモシヨ(廃墟)。

●状況:
"女王"ラージャを倒した後、最後に"プロフェッサー"との対決が待っている。

◆選択1
"プロフェッサー"と手打ちをする。

◆選択2
"プロフェッサー"と戦闘して倒す場合、場面7−Aを経由した場合と7−Bを経由した場合とで状況は異なる。
場面7−Bを経由している場合、敵戦力は"プロフェッサー"とサイード・マーヒル、そしてフルボーグ兵士(データは『フルボーグ傭兵』を使用)7名である。"プロフェッサー"はヘリのレッドベアに搭乗して戦闘を支援する。
場面7−Aを経由している場合、サイード・マーヒルは腹にすえかね、"プロフェッサー"へのPCの攻撃を見て見ぬふりをする。

■結末
"プロフェッサー"を殺すか、それとも一発ぶん殴って終わりにするかはPCが決めるといい。
この選択の場合、PCはカーマイクル・バイオテックに"喧嘩"を売ったとして、裏社会で有名になる。
ちなみに、後者の場合、サイードも教授をブン殴ってその場で辞表を出す。新たなバウンサー・ハンターの誕生である。

NPC紹介

アリス・ユードラン(15才)



飛び級で大学を卒業した天才生化学者の卵。今では珍しい眼鏡をかけている。大学で人を寄せつけない典型的なクール・ビューティだが、それは自己防衛のための鎧で、本当は心根の優しい女の子。

◆アリス・ユードランの能力値データは、「一般人」のデータを使用。ただし〈専門知識：生物学〉〈専門知識：化学〉のスキルはそれぞれ100%とする。

ラージャ・クハド(32才)



中東圏のバンデット組織"ゴスペル(福音)"の女幹部。研究基地γ襲撃の際に"女王"となるウィルスに感染。群れを制御するためのナノマシンを体内で作り出して空気中に分泌するようになる。

※変形前のラージャ・クハドの能力値データは『バンデット』のデータを使用。

アビリティデータ(変形後)

STR:40	REF:25	DEX:15
INT:15	PER:15	WIL:15
SYM:20	LUC:10	

技能：〈アスレチック〉80% 〈素手戦闘〉150% 〈精神抵抗〉200% 〈テレパシー：マインドブラスト〉80% その他は基本値(スキルは0%である)。

武器として、鋭い爪の生えた腕(〈素手戦闘〉扱い)攻撃力:5(I)ENC:−(切断性)を2本持つ。頭部は目ではなくテレパシーを発する触角の様なもので覆われている。

マイケル・ドーソン(38才)

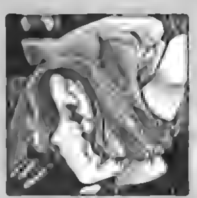


バンデット組織『ゴスペル(福音)』の首領。必要であればいかなる暴力を振るう事もためらわないが、その一方で敬虔な長老派キリスト教徒でもある。

◆マイケル・ドーソンの能力値データは、「バンデット」のデータを使用。ただし、〈小火器〉〈ナイフ・コンバット〉〈[illegible]〉のスキルはそれぞれ150%とする。

モーム(12才。猫目&猫耳)

研究基地γの近くにある山岳地帯に住むミュータント(ホモ・サピエンスの亜種)のひとりで、研究基地γで実験動物として飼われていた。[illegible]をしている。片言ではあるが会話も可能。



実験動物として飼われたため、ニンゲンに対して警戒心が強い。研究基地襲撃の際にニンゲンによって救出され、ナルホサ(タウン)にある教会に預けられた。

◆モームの能力値データは、「一般人」のデータを使用。ただし〈サバイバル〉〈テレパシー：エンパシー〉のスキルはそれぞれ80%とする。

コープ(16才。猫目&猫耳)

研究基地γの近くにある山岳地帯に住むミュータント(ホモ・サピエンスの亜種)のひとりで、モームの兄。

妹をさらわれた経緯からニンゲンに対して警戒心が強いが、タウンでの取引(物々交換)を通して、ニンゲンにもいろいろいる事は知っている。

◆コープの能力値データは、「一般人」のデータを使用。ただし〈格闘〉〈サバイバル〉〈ESP：アウェアネス〉のスキルはそれぞれ80%とする。

"プロフェッサー"(?才)



襲撃された研究基地を運営していたカーマイケル・バイオテックにおける中枢メンバーのひとり。本名も年齢も不明。外観からは分からないがフルボーグである。今回の危機に関して全権を委任されている。前職は研究畑の人間でアリスの恩師でもある。アリスとは違った意味で完璧な合理主義者であり、必要とあれば自分を巻き添えにした大量破壊兵器の使用も辞さない冷徹な人間。

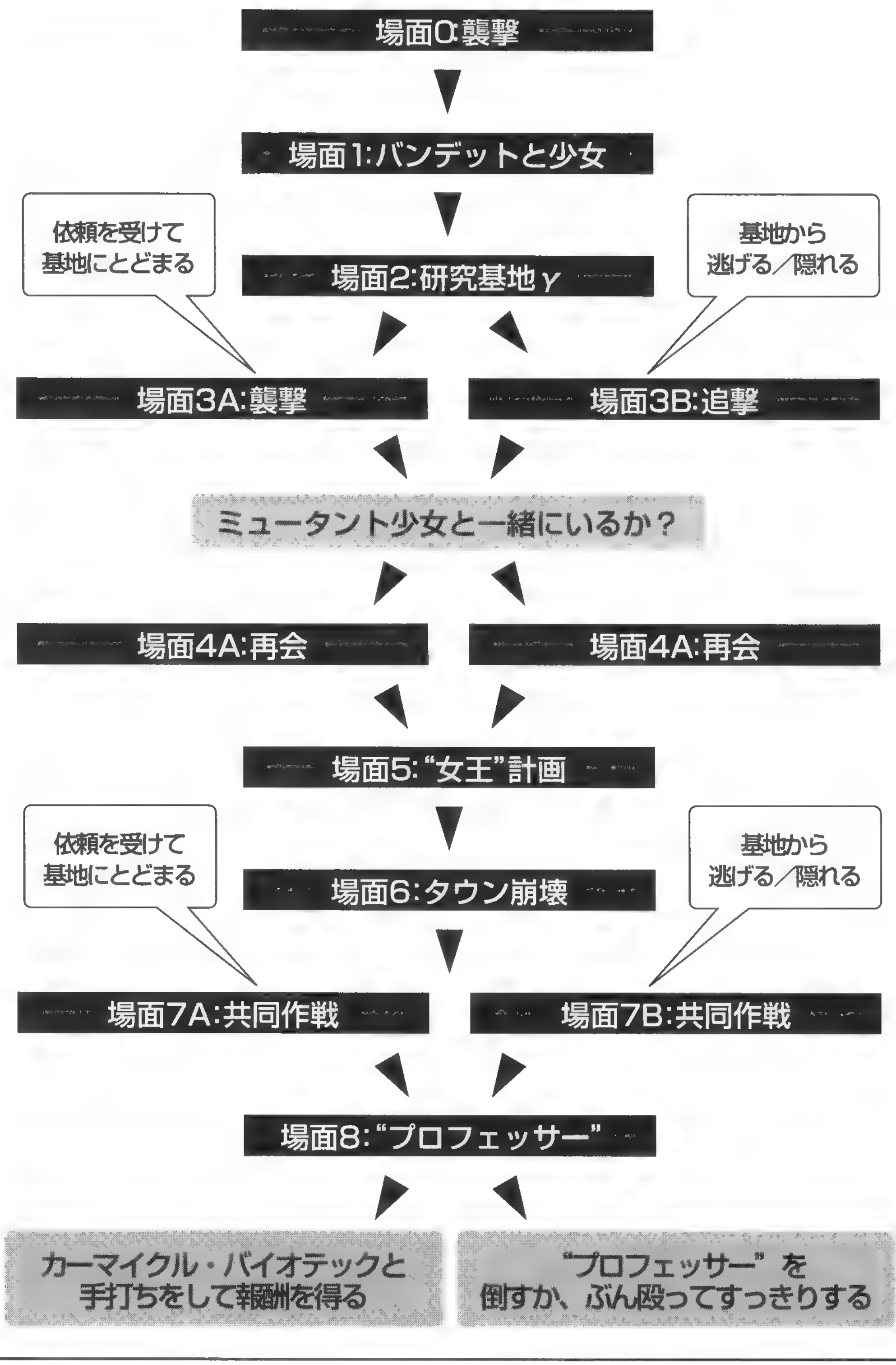
◆"プロフェッサー"の能力値データは、「エグゼクティブ」のデータを使用します。ただし、肉体はビハインド・ザ・マスクのフルボーグです。また〈専門知識：生物学〉〈専門知識：化学〉〈説得〉のスキルはそれぞれ200%とし、〈ハッキング〉〈[illegible]〉のスキルはそれぞれ100%とする。

サイード・マーヒル(35才)

カーマイケル社警備部の部長でフルボーグ部隊を率いる。有能な戦略家で、企業に対する忠誠心も厚い。今回のシナリオでは"プロフェッサー"の指揮下にある。自分にも部下にも厳しい叩き上げの軍人だが、大量破壊兵器の使用や無差別な殺戮には難色を示す。

◆サイード・マーヒルの能力値データは、「フルボーグ隊長」のデータを使用します。ただし〈ナイフ・コンバット〉〈素手戦闘〉〈小火器〉〈偽装：カモフラージュ〉〈追跡・潜伏〉のスキルはそれぞれ150%とする。

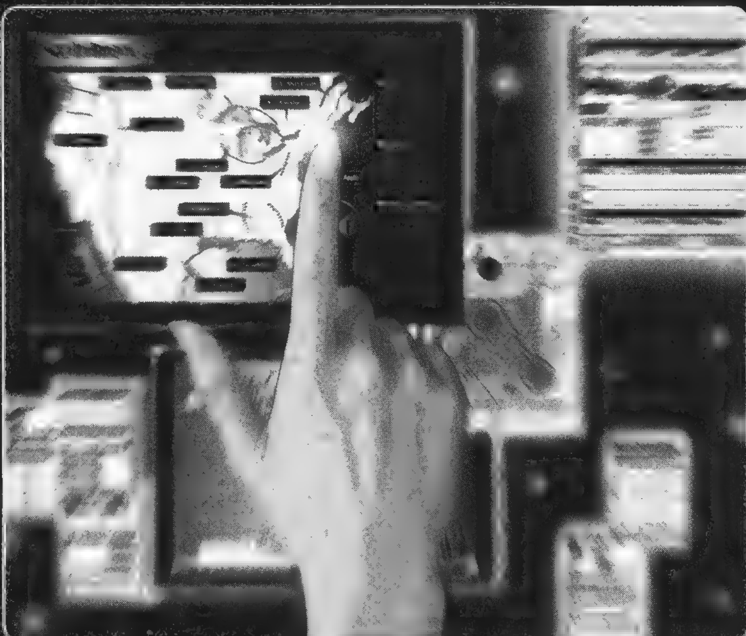
“女王”シナリオナゲット


場面0:襲撃
場面1:バンデットと少女
依頼を受けて基地にとどまる
場面2:研究基地γ
基地から逃げる/隠れる
場面3A:襲撃
場面3B:追撃
ミュータント少女と一緒にいるか?
場面4A:再会
場面4A:再会
場面5:“女王”計画
依頼を受けて基地にとどまる
場面6:タウン崩壊
基地から逃げる/隠れる
場面7A:共同作戦
場面7B:共同作戦
場面8:“プロフェッサー”
カーマイクル・バイオテックと手打ちをして報酬を得る
“プロフェッサー”を倒すか、ぶん殴ってすっきりする

CHARTS & SHEETS

メタルヘッド・マキシマムベーシックルールブック

チャート&シート

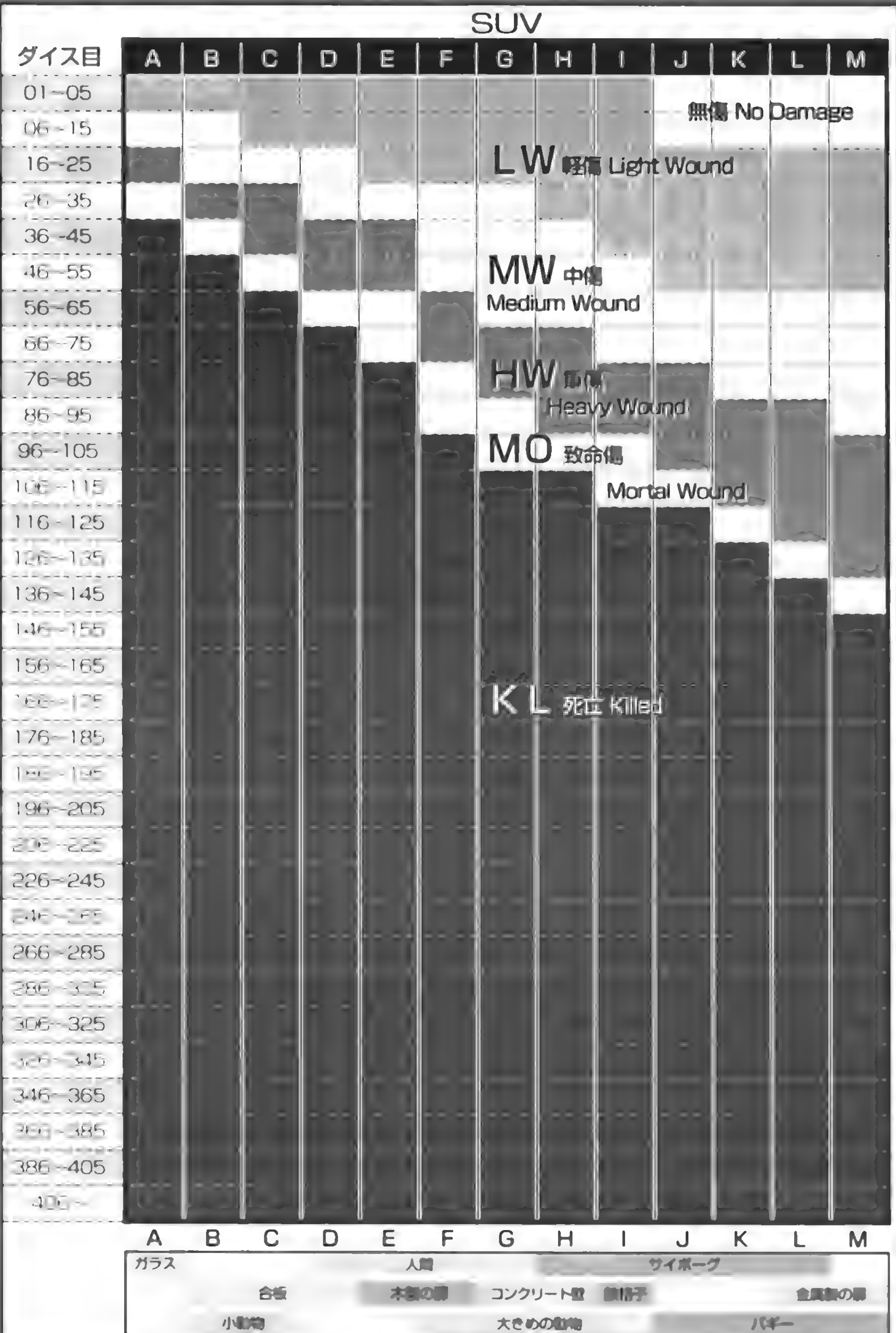


「だまされてはならない！　うす汚いハンターどもは移民者の走狗に過ぎんのだ。テリストは団結し、これを排除すべきである！」

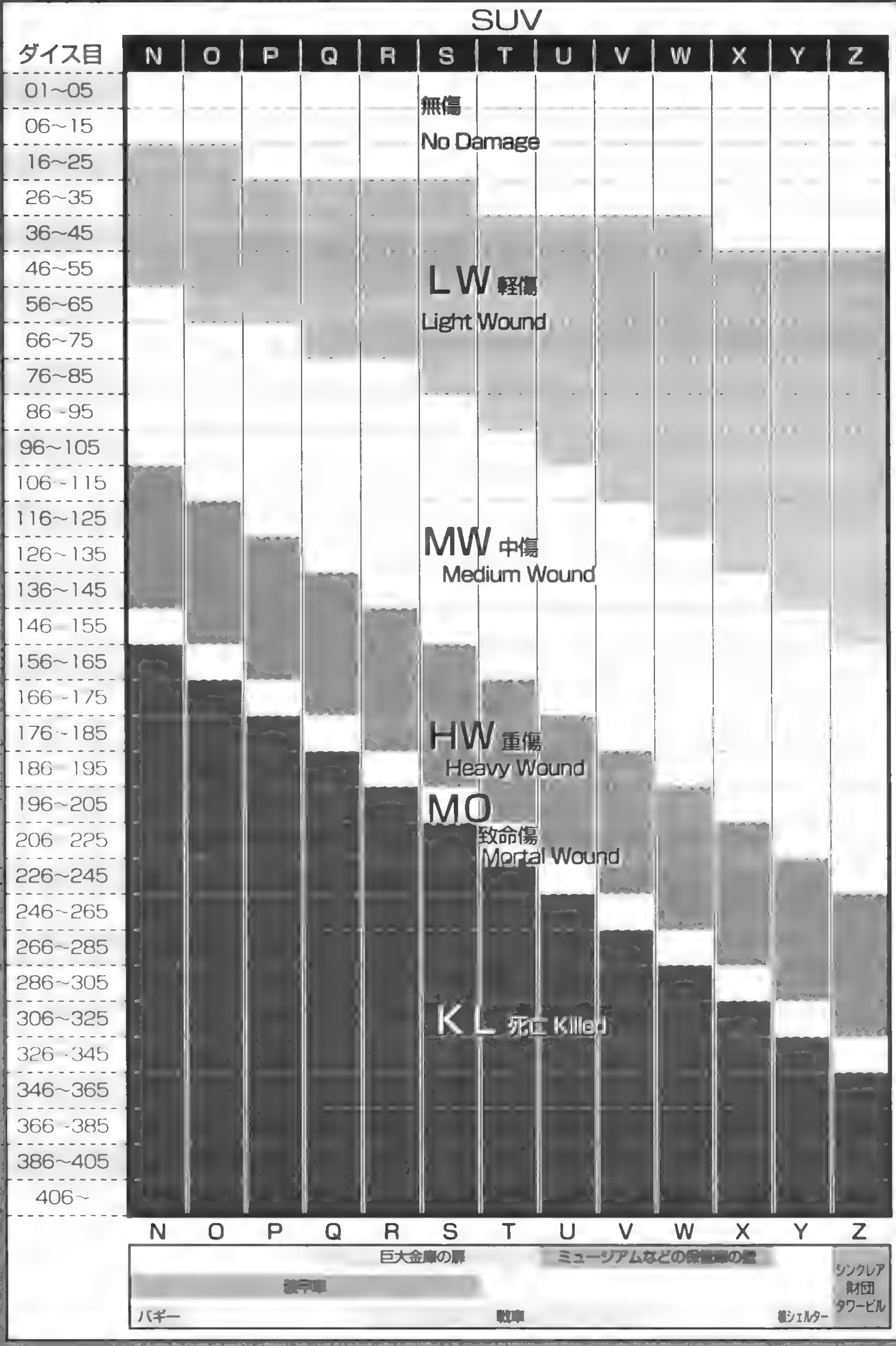
——フォン総合繊維社長、ジョージ"ベビーフェイス"タイラー

（2163年、ネオ[illegible]ル市議会選挙時の[illegible]演説より）

戦闘結果表1


SUV
ダイス目
A B C D E F G H I J K L M
01~05
06~15
16~25
26~35
36~45
46~55
56~65
66~75
76~85
86~95
96~105
106~115
116~125
126~135
136~145
146~155
156~165
166~175
176~185
186~195
196~205
206~225
226~245
246~265
266~285
286~305
306~325
326~345
346~365
366~385
386~405
406~
無傷 No Damage
LW 軽傷 Light Wound
MW 中傷 Medium Wound
HW 重傷 Heavy Wound
MO 致命傷 Mortal Wound
KL 死亡 Killed
A B C D E F G H I J K L M
ガラス
人間
サイボーグ
合板
木製の扉
コンクリート壁
鉄格子
金属製の扉
小動物
大きめの動物
バギー

戦闘結果表2


SUV
ダイス目
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z
01~05
06~15
16~25
26~35
36~45
46~55
56~65
66~75
76~85
86~95
96~105
106~115
116~125
126~135
136~145
146~155
156~165
166~175
176~185
186~195
196~205
206~225
226~245
246~265
266~285
286~305
306~325
326~345
346~365
366~385
386~405
406~
無傷
No Damage
LW 軽傷
Light Wound
MW 中傷
Medium Wound
HW 重傷
Heavy Wound
MO
致命傷
Mortal Wound
KL 死亡 Killed
巨大金庫の扉
バギー
シンクレア財団タワービル

ロール修正表

4倍ロール	:とてもやさしい。SR%(AR%)を4倍にしてロールをおこなう。[SR4]と表記する。
2倍ロール	:やさしい。SR%(AR%)を2倍にしてロールをおこなう。[SR2]と表記する。
通常ロール	:普通。そのままのSR%(AR%)でロールをおこなう。[SR1]と表記する。
1/2倍ロール	:難しい。SR%(AR%)を1/2倍してロールをおこなう。[SR1/2]と表記する。
1/4倍ロール	:とても難しい。SR(AR)を1/4倍してロールをおこなう。[SR1/4]と表記する。
1/8倍ロール	:極めて難しい。AR(SR)を1/8倍してロールをおこなう。[SR1/8]と表記する。

※表記を統一するため、AR%へのロール修正もSR2というように記述する。

キャラクター損傷効果表

部位	損傷種別	ダメージ修正	ペナルティ
頭部	LW	+10	特になし
	MW	+10	【PER】のAR、【PER】がベースアビリティのスキルのSRにSR1/2のロール修正。
	HW	+20	【PER】のAR、【PER】がベースアビリティのスキルのSRにSR1/4のロール修正。
	MO	+30	死亡。サイバーパーツの場合は行動不能、1時間以内に死亡。
胴部	LW	+10	特になし
	MW	+10	【DEX】のAR、【DEX】がベースアビリティのスキルのSRにSR1/2のロール修正。
	HW	+20	【PER】のAR、【PER】がベースアビリティのスキルのSRにSR1/4のロール修正。
	MO	+30	行動不能。1時間以内に死亡。
腕部	LW	+10	特になし
	MW	+10	損傷した腕を使用する、また両腕を使用する行動にSR1/2のロール修正。
	HW	+20	損傷した腕を使用する、また両腕を使用する行動にSR1/4のロール修正。
	MO	+30	損傷した腕は使用する、また両腕を使用する行動不可。損傷した腕がサイバーパーツでなければ1時間以内に死亡。
脚部	LW	+10	特になし
	MW	+10	【REF】のAR、【REF】がベースアビリティのスキルのSRにSR1/2のロール修正。
	HW	+20	【REF】のAR、【REF】がベースアビリティのスキルのSRにSR1/4のロール修正。【MV】が1/2。
	MO	+30	行動不能。脚がサイバーパーツでなければ1時間以内に死亡。

心理ダメージ表

損傷種別	効果
LW	焦り。特になし
MW	混乱。D10÷2ターンの間(最低1ターン)、すべてのロールがSR1/2となる。
HW	恐怖。D10÷2ターンの間(最低1ターン)、すべてのロールがSR1/4となる。
MO	喪失。D10÷2ターンの間(最低1ターン)、行動不能。
KL	気絶。D10時間、行動不能。他の誰かがおこせば自動的にMOとなる。

信頼性修正

信頼性	修正
S	−2
A	−1
B	±0
C	+1
D	+2

クリティカル表

D10	効果
1	左腕に効果的なダメージ。ダメージを+10して損傷種別を決定。損傷は左腕部に適用される。
2	左腕に多大なダメージ。通常どおり損傷種別を決定した後、損傷種別がシフト1される。損傷は左腕部に適用される。もし武器を持っているならば、武器を落とす。
3	右腕に効果的なダメージ。ダメージを+10して損傷種別を決定。損傷は右腕部に適用される。
4	右腕に多大なダメージ。通常どおり損傷種別を決定した後、損傷種別がシフト1される。損傷は右腕部に適用される。もし武器を持っているならば、武器を落とす。
5	脚部に効果的なダメージ。ダメージを+10にして損傷種別を決定。損傷は脚部に適用される。
6	脚部に多大なダメージ。通常どおり損傷種別を決定した後、損傷種別がシフト1される。損傷は脚部に適用される。
7	胴部に効果的なダメージ。ダメージを+10にして損傷種別を決定。損傷は胴部に適用される。
8	胴部に多大なダメージ。通常どおり損傷種別を決定した後、損傷種別がシフト1される。損傷は胴部に適用される。
9	頭部に効果的なダメージ。ダメージを+10して損傷種別を決定。損傷は頭部に適用される。
10	頭部に多大なダメージ。通常どおり損傷種別を決定した後、損傷種別がシフト1される。損傷は頭部に適用される。

射撃/投擲用アクシデント表

D10	内容
1~3	ささいなミス。次のターン終了まで攻撃できない。
4~6	射撃武器はジャム。投擲武器ならば武器が取り出せないなど。次の行動で使用している武器の〔コンバット〕スキルのSR1のロールに成功しなければ武器が使用できない。このロールに成功した次の行動から射撃できるようになる。
7~8	ささいな故障など。次の行動で使用している武器の〔コンバット〕スキルのSR1/2のロールに成功しなければ武器が使用できない。このロールに成功した次の行動から射撃できるようになる。
9	故障。以後、その武器は使用できない。
10	武器の暴発、爆発など。武器を使用している腕にHW。両手を使用する武器ならば両手にHWを受ける。使用している武器は破壊され、以後使用できない。ただし、サイバーリンクしているなど遠隔操作の場合、人体に被害はない。

格闘用アクシデント表

D10	内容
1~3	体勢を崩す。次のターン終了まで攻撃できない。
4~6	脚を滑らせて転倒する。起きあがるまで相手に+20の命中修正を与える。
7~8	手を滑らせて、武器を落とす。素手のときは特になにもなし。
9	使用武器が壊れる。素手のときは右腕にMWのダメージ。
10	手を滑らせて、武器が[D10÷2]m離れたところに落ちる。素手のときは関係ない。

メカニック損傷表

部位	損傷種別	次ターンのダメージ修正	効果
本体	LW	+10	特になし
	MW	+10	特になし。修理費がフレーム価格の1／4かかる。
	HW	+20	特になし。修理費がフレーム価格の1／2かかる。
	MO	+30	移動不能。修理不可。走行中なら事故表を振ること。
パワープラント	LW	+10	特になし
	MW	+10	メカニックの【ACL】が1／2となる。修理費がパワープラント価格の1／4かかる。
	HW	+20	メカニックの【ACL】が1／4となる。修理費がパワープラント価格の1／2かかる。
	MO	+30	移動不能。修理不可。走行中なら事故表を振ること。
ドライブ	LW	+10	特になし
	MW	+10	メカニックの【REF】が1／2となる。〔メカニック〕スキルにSR1／2のロール修正。修理費がドライブ価格の1／4かかる。
	HW	+20	メカニックの【REF】が1／2となる。〔メカニック〕スキルにSR1／4のロール

メカニッククリティカル表

D10	内容
1	衝撃で搭載兵器がひとつ使用不能。ランダムに決定。
2	衝撃で貨物ハッチなどが開いてしまう。貨物が放りだされる。ランダムに決定。
3	電気系統にトラブル。〈応急修理〉のSR1に成功するまで行動不能。メカニックにはダメージなしだが、ただちに停止する。
4	パワープラントに命中。パワープラントは直ちに停止し、次のターンから移動不能となる。Gタイプメカニックには効果なし。
5	操縦系統にダメージ。次のターンからはまともにメカニックを操縦することができなくなる。直ちに停止させるか、それが不可能なら事故をおこす。Gタイプメカニックには効果なし
6	不運の一撃。機動回避能力を失い、さらに本体の【SUV】が1ランク下がる。
7	効果的な一撃。武器の火力を2倍にして損害種別を決定。損害は本体に適用される。
8	非常に効果的な一撃。通常どおり損害種別を決定した後、損害種別をシフト1。損害は本体に適用される。
9	装甲無視のダメージを与える。
10	致命的な一撃。メカニックは爆発炎上。事故の爆発と同じ効果。Gタイプメカニックには効果なし。

道路状況表

D10	オンロード	オフロード	海上	ロール修正	備考
1、2、3	直線	平坦	平坦	SR1	とくになし
4	障害物	障害物	障害物	SR1	〔メカニック〕スキルに失敗したときは、D10でメカニック事故表を振る。
5、6、7	ゆるいカーブ	小さなギャップ	小さな波	SR1	〔メカニック〕スキルに失敗したときは、D10−2でメカニック事故表を振る。
8、9	通常のカーブ	普通のギャップ	普通の波	SR1／2	〔メカニック〕スキルに失敗したときは、D10−1でメカニック事故表を振る。
10	きついカーブ	大きなギャップ	大きな波	SR1／4	〔メカニック〕スキルに失敗したときは、D10でメカニック事故表を振る。

地上メカニック事故表

D10	事故内容	ペナルティ
1、2、3	接触	メカニック本体にLW。
4、5、6	兵装／貨物	兵装や貨物に使用不能（紛失）となる。どの兵装や貨物かはランダムに決定すること。
7、8	横転	メカニック本体にMW。〔メカニック〕スキルのSRに成功すれば態勢を立て直すことができるが（ただし【SPD】は1／2になる）、失敗すると停止となり、すべての乗員は[D100]のダメージ（火力種別：I）を受ける。この時の損傷部位はD100の1の位の値で決定すること（装甲は有効）。
9	激突	メカニック・アクションの体当たり・接触ルールにしたがう。さらにメカニックは停止となる。激突するようなものがなければ、停止するだけで済む。
10	爆発	メカニックが爆発する。メカニックのすべての部位にMO。すべての乗員は[D100＋100]のダメージ（火力種別：IF）を受ける。この時の損傷部位はD100の1の位の値で決定すること（装甲は有効）。なお、〈アスレチック〉のSRに成功した場合、メカニック外に逃げ出すことができ、ダメージを[D100＋事故時の【SPD】]（火力種別：I）とすることができる。

空中メカニック事故表

D10	事故内容	ペナルティ
1、2、3	兵装／貨物	兵装や貨物に使用不能（紛失）となる。どの兵装や貨物かはランダムに決定すること。
4、5、6	操作不能	メカニック本体にMW。〔メカニック〕スキルの1／2倍ロールに成功すれば態勢を立て直すことができ、SRに成功すれば不時着とすることができる。もし失敗した場合は墜落となる。
7、8	不時着	メカニック本体にHW。すべての乗員は[D100]のダメージ（火力種別：I）を受ける。この時の損傷部位はD100の1の位ので決定すること（装甲は有効）。戦闘中ならば戦闘は終了となる。
9	墜落	メカニック本体にMO。すべての乗員は[D100＋200]のダメージ（火力種別：I）を受ける。この時の損傷部位はD100の1の位の値で損害部位を決定すること（装甲は有効）。戦闘中ならば戦闘は終了となる。
10	爆発	メカニックが爆発する。メカニックのすべての部位にMO。すべての乗員は[D100＋100]のダメージ（火力種別：IF）を受ける。この時の損傷部位はD100の1の位の値で決定すること（装甲は有効）。なお、〈アスレチック〉のSRに成功した場合、ダメージを[D100]（火力種別：I）とすることができる。さらに乗員はメカニック外に放出される。

水上／水中メカニック事故表

D10	事故内容	ペナルティ
1、2、3	接触	メカニック本体にLW。接触するようなものがない場合、特になにもなし。
4、5、6	兵装／貨物	兵装や貨物に使用不能（紛失）となる。どの兵装や貨物かはランダムに決定すること。
7、8	横転	メカニック本体にMW。〔メカニック〕スキルのSRに成功すれば態勢を立て直すことができるが（ただし【SPD】は1／2になる）、失敗すると停止となり、すべての乗員は[D100]のダメージ（火力種別：I）を受ける。この時の損傷部位はD100の1の位の値で決定すること（装甲は有効）。
9	激突	メカニックでの体当たり・接触ルールにしたがう。さらにメカニックは停止となる。あたりに激突するようなものがない場合、沈没となる。沈没ではとくにダメージは発生しないが、メカニックは使用できなくなり、乗員は脱出しないと溺れ死ぬことになる。水中メカニックから脱出する場合、専用装備が必要。
10	爆発	メカニックが爆発する。メカニックのすべての部位にMO。すべての乗員は[D100＋100]のダメージ（火力種別：IF）を受ける。この時の損傷部位はD100の1の位の値で決定すること（装甲は有効）。なお、〈アスレチック〉のSRに成功した場合、メカニック外に逃げ出すことができ、ダメージを[D100＋事故時の【SPD】]（火力種別：I）とすることができる。

※空中メカニックが事故となった場合、メカニック外に逃げ出すことによってダメージを軽減することができる。ただし、その場合パラシュートなどの装備が必要である。もし、ない場合、[D100＋墜落開始時の高度（m）の2乗]のダメージ（火力種別：I）を受ける。（装甲は有効）。

本体重量差決定表

メカニックタイプ	本体重量
人間、サイボーグ	0
バイク、CS、アクトポッド	1
ホバークラフト、ガンドック、ポケットタンク、シェルキャリア、バギー、ワゴン、HCS、TCS、ボート	2
インセクター、ホバータンク、装甲車	3
トレーラー、戦車、バトルトレーラー	4
それ以上のメカニック	5

【SPD】修正表

SPD	SR修正
MV0〜	−
MV100〜	×1/2
MV200〜	×1/4
MV300〜	×1/8

治療費/修理費表

損傷	治療費	修理費
KL	−	修理不可能
MO	$1,000	修理不可能
HW	$500	価格の1/2
MH	$100	価格の1/4
LW	$50	価格の1/4

対地/対空命中修正表

攻撃側＼防御側	地上	空中
地上	0	−30%
空中	+30%	0

対物損傷表

損傷種別	ダメージ修正	ペナルティ
LW	+10	以後、1ランク下の【SUV】で参照。
MW	+10	以後、2ランク下の【SUV】で参照。
HW	+20	以後、3ランク下の【SUV】で参照。
MO	+30	以後、4ランク下の【SUV】で参照。
KL	−	破壊

プラントルーム/ホイールベース表

メカニックタイプ	パワープラント	ドライブ
バイク	1	V1
ホバイク	1	H1
ホバークラフト	2	H2
ポケットタンク	2	−
ガンドッグ	3	−
シェルキャリア	3	V2
バギー	3	V2
ワゴン	3	V2
インセクター	4	−
ホバータンク	4	H3
装甲車	5	−
トレーラー	5	V2
戦車	6	−
バトルトレーラー	6	V2
RAFT	※	※

【DRV】修正表

【DRV】	修正
S	−2
A	−1
B	±0
C	+1
D	+2



命中部位表

※1と0(10)は、命中効果ステップ以外で部位を決めなければならない時に使用する。

人間／サイボーグ

(1)、2	頭部
3、4、5	胴
6	右腕部
7	左腕部
8、9、(0)	頭部

バイク

(1)2・3	本体
4	パワープラント
5・6	ドライブ
7	兵装・貨物
8・9(0)	乗員

ホバークラフト

(1)2~4	本体
5・6	パワープラント
7	ドライブ
8	兵装・貨物
9(0)	乗員

ガンドッグ

(1)2~4	本体
5	パワープラント
6・7・8	ドライブ
9(0)	兵装・貨物

ポケットタンク

(1)2~4	本体
5・6	パワープラント
7・8	ドライブ
9(0)	兵装・貨物

シェルキャリア

(1)2~5	本体
6	パワープラント
7	ドライブ
8	兵装・貨物
9(0)	乗員

バギー

(1)2~4	本体
5	パワープラント
6	ドライブ
7・8	兵装・貨物
9(0)	乗員

ワゴン

(1)2~5	本体
6	パワープラント
7	ドライブ
8	兵装・貨物
9(0)	乗員

インセクター

(1)2~4	本体
5	パワープラント
6~8	ドライブ
9(0)	兵装・貨物

ホバータンク

(1)2~5	本体
6	パワープラント
7	ドライブ
8・9(0)	兵装・貨物

装甲車

(1)2~4	本体
5	パワープラント
6・7	ドライブ
8・9(0)	兵装・貨物

トラック／カーゴ

(1)2~4	本体
5	パワープラント
6・7	ドライブ
8	兵装・貨物
9(0)	乗員

(1)2~5	本体
6・7	ドライブ
8・9(0)	兵装・貨物

戦車

(1)2~4	本体
5	パワープラント
6・7	ドライブ
8・9(0)	兵装・貨物

バトルトレーラー

(1)2	本体
3	パワープラント
4・5	ドライブ
6・7	兵装・貨物
8	乗員(カーゴ部)
9(0)	乗員(トラック部)

ヘリ

(1)2・3	本体
4	パワープラント
5・6	ドライブ
7・8	兵装・貨物
9(0)	乗員

エアクラフト

(1)2~4	本体
5・6	パワープラント
7・8	兵装・貨物
9(0)	乗員

ボート

(1)2~5	本体
6	パワープラント
7	ドライブ
8	兵装・貨物
9(0)	乗員

コンバットシェル

(1)2~4	本体
5	パワープラント
6・7	ドライブ
8・9(0)	兵装

重コンバットシェル

(1)2~3	本体
4	パワープラント
5~7	ドライブ
8・9(0)	兵装

ネットワーク修正表

グループA

情報の種類	ロール修正
個人・団体のアドレス、住所など公開情報	SR2
過去のマスコミ情報、記録	SR1
趣味分野の情報	SR1／2
専門分野の情報	SR1／4
無責任な噂の部類	SR2
特定ネット利用者の問い合わせなど	SR1／2

グループB

使用するターミナルの状態	ロール修正
通常のターミナル／パーソナルデッキ	SR1
マイクロデッキ	SR1／2
シティ外縁部の壊れかけたターミナル	SR1／4

グループC

検索方法	ロール修正
特定の日時から調べる	SR2
特定の分野から調べる	SR2
人物／組織から調べる	SR2
特定語句（キーワード）から調べる	SR2

グループD

アドレスの種類	ロール修正
個人・団体の非公開アドレス	SR1／2
個人・団体の所有物（メカニックなど）のアドレス	SR1／4
アーティフィシャル・ボディのアドレス	SR1／8

コードワーク修正表

グループA　ターゲットとなるコンピュータや情報

都市機能制御用スーパーAI	不可能
軍事機密や企業の社内秘情報	SR1／8
企業の社外秘情報	SR1／4
ハンター・ハッカーなど同業者のターミナル	SR1～1／4
一般市民のターミナル	SR2
メカニックやサイボーグ	HRの値

グループB　使用するターミナルの状態

通常のターミナル／パーソナルデッキ	SR1
マイクロデッキ	SR1／2
シティ外縁部の壊れかけたターミナル	SR1／4

ハッキング／リパルスアクシデント表

D10	内容
1～3	回線にノイズが発生。次のターン終了まで他のクラスターへ移動できない。
4～6	ささいな操作ミス。次のターン終了まで〈ハッキング〉〈リパルス〉にロール修正SR1／2がかかる。
7～8	ソフトウェア障害。ターミナル内のプログラムがひとつが破壊される。ランダムに決定すること。
9	ささいな故障など。〈ハードウェア〉でSR1／2に成功しないと〈アクセス〉〈ハッキング〉〈リパルス〉がおこなえない。
10	故障。以後、そのターミナルは使用できない。ジャック＝イン中ならば、精神にダメージを受ける。ジャック＝インアクシデント表でその内容を決定すること。

ジャック＝インアクシデント表

1～3	ショック。次のターン終了まで行動不能。
4～6	強烈なショック。身体が麻痺し、コードが外れる。火力50の心理ダメージを受け、自動的にジャック＝アウトしてしまう。
7～8	狂気。狂気におかされ行動不能。〈メンタルケア〉SR1に成功すれば元に戻る。
9	脳死。放っておくと1時間で完全に死ぬ。〈治療〉SR1をすれば生き返る。
10	ホワイトアウト。意識がサイバースペース内に取り残される。肉体的な死。

隠匿表

隠匿：数字	ENC	解説
1／8以下		人工内臓のような、体内に埋め込まれているサイバーパーツなど
1／4	ENC0	非常に見つかりにくいもの、カムフラージュしてあるような、めったにない
1／2	ENC1	かなりポケットに入る程度の小さいもの、デリンジャーとか
1	ENC2～3	見つかりにくいもの、小型の拳銃
2	ENC4～5	ちょっと見れば見つかるもの、コートの下になら隠せる程度、大型拳銃、SMG、小型の白兵武器
―	ENC6以上	隠匿不可能、ライフル、長刀など

※ギターケースなど必要があれば「―／1／2」のように併記する。前はギターを持っているかどうか、後ろの数字がその中に武器がしこんであるかどうか、を発見するときに使用する。

SUV算出表

STR／WIL	SUV
5以下	D
6～10	E
11～15	F
16～20	G
21以上	H



サイバーパーツ部位表

- 全身(200／280)
  - 頭部(40／50)
    - 眼(7／10) ※基本的に両方
    - 鼻(5／－)
    - 耳(5／－)
    - 口(5／－)
    - 脳(12／－)
  - 胴部(65／80)
    - 胸(6／－)
    - 背中(6／－)
    - 下腹(5／－)
    - 内臓(45／－)
      - 消化器(15／－)
      - 呼吸器(8／－)
      - 循環器(17／－)
  - 腕部(20／30) ※基本的に片方
    - 肩(5／－)
    - 上腕(5／－)
    - 前腕(8／－)
      - 手(5／－)
  - 脚部(30／45) ※基本的に両方
    - 大腿(20／－)
    - 下腿(10／－)
      - 足首(5／－)

※部位チャートの数値は、それぞれの部位の【IS】をあらわす。なお、"／"の前の数値がアンプラグドおよびバイオパーツ、後ろが"リプレイスメント"のものである。"－"はリプレイスメントが存在しないことをあらわしている。

メタルヘッド・マキシマム

METAL HEAD MAXIMUM

Hunter Registration Sheet

ランク	

名前	
クラス	

年齢	
性別	
身長	cm
体重	kg
瞳の色	
髪の色	
肌の色	

アビリティ	元値	AR1
STR		
REF		
DEX		
INT		
PER		
WIL		
SYM		
LUC		

ラックポイント

□□□□□
□□□□□
□□□□□
□□□□□
□□□□□

荷重制限	MV	ペナルティ
[STR]+10=		—
([STR]+10)×2=		—
([STR]+10)×4=		SR1/2

キャラクターパック

プロフィール

スキル

アビリティ	名称	スキル	SR1
REF	アスレチック		
	大型武器		
	※空中機動・0G機動		
	※コンバットシェル		
	素手戦闘		
	※特殊武器		
	ドライビング		
	ナイフコンバット		
	※ナビゲート：		
	※ナビゲート：		
	※ナビゲート：		
DEX	応急修理		
	応急手当		
	※偽造		
	※重火器		
	※修理メンテナンス		
	小火器		
	投擲		
	※爆発物		
	※ブービートラップ		
INT	アクセス		
	※暗号・信号		
	一般教養		
	偽装・カモフラージュ		
	※サイバーメディカル		
	※専門知識：		
	※専門知識：		
	※専門知識：		
	※専門知識：		

アビリティ	名称	スキル	SR1
INT	※ソフトウェア		
	※チューン		
	※治療		
	ドラッグ		
	※ハードウェア		
	※武器改造		
	※メンタルケア		
PER	※鑑定		
	写真・映像		
	追跡・逃走		
	※搭載火器		
	土地カン		
	変装		
WIL	※ESP：		
	※ESP：		
	※エレクトロキネシス：		
	※エレクトロキネシス：		
	サバイバル		
	尋問・拷問		
	精神防壁		
	※ハッキング		
	※リパルス		
SYM	※芸能芸術：		
	※芸能芸術：		
	※芸能芸術：		
	交渉		
	ゴシップ		
	※テレパシー：		
	※テレパシー：		

武器

武器名	ENC	火力	発射方式	距離／距離修正	信頼性	受け	備考
				/ / /			
弾数:□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							
				/ / /			
弾数:□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							
				/ / /			
弾数:□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							
				/ / /			
弾数:□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							
				/ / /			
弾数:□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							
				/ / /			
弾数:□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							

防具

防具名	ENC	装甲	効果箇所	対効果	備考

頭部

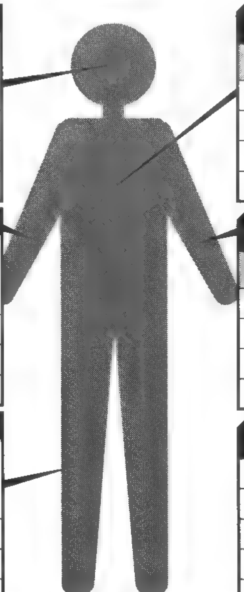
(1)•2		SUV
□ LW	+10	
□ MW	+10	[PER]SR1/2
□ HW	+20	[PER]SR1/4
□ MO	+30	死亡／行動不能

右腕部

6		SUV
□ LW	+10	
□ MW	+10	右腕使用SR1/2
□ HW	+20	右腕使用SR1/4
□ MO	+30	右腕使用不能

脚部

8•9•(0)		SUW
□ LW	+10	
□ MW	+10	[REF]SR1/2
□ HW	+20	[REF]SR1 4 [MV]1/2
□ MO	+30	行動不能



胴部

3•4•5		SUV
□ LW	+10	
□ MW	+10	[DEX]SR1/2
□ HW	+20	[DEX]SR1/4
□ MO	+30	行動不能

左腕部

7		SUV
□ LW	+10	
□ MW	+10	左腕使用SR1/2
□ HW	+20	左腕使用SR1/4
□ MO	+30	左腕使用不能

精神

	SUV
□ LW	
□ MW	SR1／2
□ HW	SR1／4
□ MO	行動不能
□ KL	気絶

サイバーパーツ

頭部（IP：　　　　）

右腕部（IP：　　　　）

左腕部（IP：　　　　）

胴部（IP：　　　　）

脚部（IP：　　　　）

全身（IP：　　　　）

パンドラ・システム

所持品

所持金:$

METAL HEAD MAXIMUM
メタルヘッド・マキシマム

Hunter Registration Sheet

ランク E

名前	
クラス	ランドブラスター

年齢	
性別	
身長	cm
体重	kg
瞳の色	
髪の色	
肌の色	

アビリティ	元値	AR1
STR	11	11	22
REF	18	15	36
DEX	16	16	32
INT	13	13	26
PER	16	13	32
WIL	8	8	16
SYM	8	8	16
LUC	9	9	18

ラックポイント

荷重制限	MV	ペナルティ
[STR]+10=21	6	—
([STR]+10)×2=42	3	—
([STR]+10)×4=84	3	SR1/2

キャラクターパック

コーポレーション　ブレーリースクーナー
コーポレーション　ブレーリースクーナー

プロフィール

スキル

アビリティ	名称	スキル	SR1
REF	アスレチック	20	56
	大型武器		36
	※空中機動・0G機動		
	※コンバットシェル		
	素手戦闘		36
	※特殊武器		
	ドライビング	40	76
	ナイフコンバット		36
	※ナビゲート：		
	※ナビゲート：		
	※ナビゲート：		
DEX	応急修理	5	37
	応急手当		32
	※偽造		
	※重火器	25	57
	※修理メンテナンス		
	小火器	5	37
	投擲	30	62
	※爆発物		
	※ブービートラップ		
INT	アクセス	100	126
	※暗号・信号		
	一般教養	20	46
	偽装・カモフラージュ		26
	※サイバーメディカル		
	※専門知識：		
	※専門知識：		
	※専門知識：		
	※専門知識：		

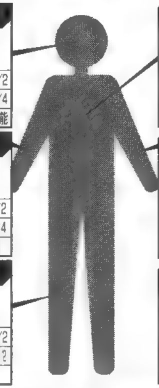
アビリティ	名称	スキル	SR1
INT	※ソフトウェア		
	※チューン	10	36
	※治療		
	ドラッグ		26
	※ハードウェア		
	※武器改造		
	※メンタルケア		
PER	※鑑定		
	写真・映像		32
	追跡・逃走		32
	※搭載火器	40	72
	土地カン		32
	変装		32
WIL	※ESP：		
	※ESP：		
	※エレクトロキネシス：		
	※エレクトロキネシス：		
	サバイバル		16
	尋問・拷問		16
	精神防壁	20	36
	※ハッキング		
	※リパルス		
SYM	※芸能芸術：		
	※芸能芸術：		
	※芸能芸術：		
	交渉		16
	ゴシップ	20	36
	※テレパシー：		
	※テレパシー：		

武器

武器名	ENC	火力	発射方式	距離／距離修正	回避	受け	備考
ディアブロII	3	10（B）	S／B2	0〜5 / 〜20 / 50 0 / -10 / -30 /	B		
弾数：							
				/ / /			
弾数							
				/ / /			
弾数							
				/ / /			
弾数							
				/ / /			
弾数：							
				/ / /			
弾数：							

防具

防具名	ENC	装甲	効果箇所	対効果	備考
耐Gスーツ	2	A20／9	胴・腕・脚	B、F、I	
ファイバーヘルメット	1	A50／8	頭	B、C、I、F、R	フェイスつき
スペクトラグローブ	1	A20／9	腕	C、F	
スペクトラブーツ	2	A20／9	脚	C、F	



頭部 (1)・2　SJV F

□ LW	+10	
□ MW	+10	[PER]SR1/2
□ HW	+20	[PER]SR1/4
□ MO	+30	死亡 行動不能

胴部 3・4・5　SUV F

□ LW	+10	
□ MW	+10	[DEX]SR1/2
□ HW	+20	[DEX]SR1/4
□ MO	+30	行動不能

右腕部 6　SJV F

□ LW	+10	
□ MW	+10	右腕使用SR1/2
□ HW	+20	右腕使用SR1/4
□ MO	+30	右腕使用不能

左腕部 7　SUV F

□ LW	+10	
□ MW	+10	左腕使用SR1/2
□ HW	+20	左腕使用SR1/4
□ MO	+30	左腕使用不能

脚部 8・9・(0)　SJW F

□ LW	+10	
□ MW	+10	[REF]SR1/2
□ HW	+20	[illegible]
□ MO	+30	行動不能

精神　SUV E

□ LW	
□ MW	SR1/2
□ HW	SR1/4
□ MO	行動不能
□ KL	気絶

パンドラ・システム

《アラエル》
《ゼルエル》
《レミエル》

所持品

ディアブロII用予備弾倉×2
通信機

所持金：$5,090

サイバーパーツ

頭部（IP：9　）
アクセスファイバー、ブラスターヘッド
バイオアイボール、ロウライト・アンプ
ヴィジュアル・エンハンサ

右腕部（IP：　）

左腕部（IP：　）

胴部（IP：　）

脚部（IP：　）

全身（IP：7　）
強化人工神経（1レベル）
強化人工知覚

METAL HEAD MAXIMUM
メタルヘッド マキシマム

Hunter Registration Sheet

ランク: **E**

名前	
クラス	ランドブラスター

年齢	
性別	
身長	cm
体重	kg
瞳の色	
髪の色	
肌の色	

アビリティ	元値	AR1
STR 11	11	22
REF 19	16	38
DEX 21	16	42
INT 12	12	24
PER 11	11	22
WIL 10	10	20
SYM 10	10	20
LUC 11	11	22

ラックポイント
□□□□□
□□□□□
□■■■■
■■■■■
■■■■■

荷重制限	MV	ペナルティ
[STR]+10=21	6	—
([STR]+10)×2=42	3	—
([STR]+10)×4=84	3	SR1/2

キャラクターパック
フリーランス ブロックバスター
アスリート グラディエーター

プロフィール

スキル

アビリティ	名称	スキル	SR1
REF	アスレチック	20	58
	大型武器	5	43
	※空中機動・0G機動		
	※コンバットシェル	35	73
	素手戦闘	5	43
	※特殊武器	5	43
	ドライビング	10	48
	ナイフコンバット		38
	※ナビゲート：		
	※ナビゲート：		
	※ナビゲート：		
DEX	応急修理	5	47
	応急手当		42
	※偽造		
	※重火器	25	67
	※修理メンテナンス	15	57
	小火器	25	67
	投擲	30	72
	※爆発物		
	※ブービートラップ		
INT	アクセス	100	124
	※暗号・信号		
	一般教養	20	44
	偽装・カモフラージュ		24
	※サイバーメディカル		
	※専門知識：		
	※専門知識：		
	※専門知識：		
	※専門知識		

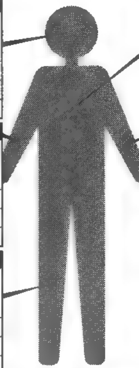
アビリティ	名称	スキル	SR1
INT	※ソフトウェア		
	※チューン	5	29
	※治療		
	ドラッグ		24
	※ハードウェア		
	※武器改造		
	※メンタルケア		
PER	※鑑定		
	写真・映像		22
	追跡・逃走		22
	※搭載火器		
	土地カン		22
	変装		22
WIL	※ESP：		
	※ESP：		
	※エレクトロキネシス：		
	※エレクトロキネシス：		
	サバイバル		20
	尋問・拷問		20
	精神防壁		20
	※ハッキング		
	※リバルス		
SYM	※芸能芸術		
	※芸能芸術：		
	※芸能芸術：		
	交渉		20
	ゴシップ	20	40
	※テレパシー		
	※テレパシー		

武器

武器名	ENC	火力	発射方式	距離／距離修正	弾数	装填	備考
				/ / /			
弾数：□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							
				/ / /			
弾数：□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							
				/ / /			
弾数：□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							
				/ / /			
弾数：□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							
				/ / /			
弾数：□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							
				/ / /			
弾数：□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							

防具

防具名	ENC	装甲	効果箇所	対効果	備考
センサースーツEX	0	A20／9	胴・腕・脚	B、C、I、F、S	



頭部 (1)・2
SUV F

□ LW	+10	
□ MW	+10	[PER]SR1/2
□ HW	+20	[PER]SR1/4
□ MO	+30	死亡 行動不能

胴部 3・4・5
SUV F

□ LW	+10	
□ MW	+10	[DEX]SR1/2
□ HW	+20	[DEX]SR1/4
□ MO	+30	行動不能

右腕部 6
SUV F

□ LW	+10	
□ MW	+10	右腕使用SR1/2
□ HW	+20	右腕使用SR1/4
□ MO	+30	右腕使用不能

左腕部 7
SUV F

□ LW	+10	
□ MW	+10	左腕使用SR1/2
□ HW	+20	左腕使用SR1/4
□ MO	+30	左腕使用不能

脚部 8・9・(0)
SUV F

□ LW	+10	
□ MW	+10	[REF]SR1/2
□ HW	+20	[REF]SR1/4 [MV]1/2
□ MO	+30	行動不能

精神
SUV E

□ LW	
□ MW	SR1／2
□ HW	SR1／4
□ MO	行動不能
□ KL	気絶

サイバーパーツ
頭部（IP：0 ）
アクセスファイバー

右腕部（IP： ）

左腕部（IP： ）

胴部（IP： ）

脚部（IP： ）

全身（IP：2 ）
強化人工神経（1レベル）

パンドラ・システム
《アラエル》
《ドミニオンズ》
《カグラ》

所持品
通信機

所持金：$520

METAL HEAD MAXIMUM Mechanic Sheet

メカニック名	GT−9A “レイヴン”
メーカー名	フラゼッタ
タイプ	コンバットシェル

REF		28 (7)
STR		30 (30)
MV		200 (2)
DRV		B (B)
ACL		200 (2)
BRK		200 (2)
TP	兵装・装甲	0 (130)
	貨物・乗客	− (−)
乗員数		1☆ (1☆)

フレーム
標準
パワープラント
専用パワープラント
ドライブ
専用歩行システム

本体

ダイス目：1〜4		SUV
□LW	+10	H
□MW	+10	
□HW	+20	
□MO	+30	

パワープラント

ダイス目：5		SUV
□LW	+10	D
□MW	+10	
□HW	+20	
□MO	+30	

ドライブ

ダイス目：6、7		SUV
□LW	+10	D
□MW	+10	
□HW	+20	
□MO	+30	

ダイス目	部位
8、9 (0)	兵装
ダイス目	**部位**

装甲

装甲面	装甲	対効果
全面／前側面	A30/4	B、C、I、F
上下面		
後面		

武器

武器名	ENC	火力	発射方式	距離／距離修正	耐久	受け	備考
30mmバスターライフル	30	100 (B)	B2／A3	~20 / 50 / 00 / 200 0 / 0 / -30 / -50	B		
搭載方式／ハードポイント	手持ち（両手）		弾数：				
射界							
クラッシャーナイフ	8	40 (C)		/ / /	A	7	
搭載方式／ハードポイント	手持ち（片手）		弾数：				
射界							
				/ / /			
搭載方式／ハードポイント			弾数：				
射界							

メカニックアクセサリーなど

大型マニピュレーター×2、ロケットブースター（C）、30mmバスターライフル用ハードパック20×2、予備弾倉×2、LGパック

METAL HEAD MAXIMUM Mechanic Sheet

メカニック名	RS7 “マーキュリー”
メーカー名	MAZTA
タイプ	バギー

REF		10 (10)
STR		− (−)
MV		70 (70)
DRV		B (B)
ACL		40 (40)
BRK		45 (45)
TP	兵装・装甲	65 (200)
	貨物・乗客	60 (60)
乗員数		4 (4)

フレーム
標準
パワープラント
3型標準
ドライブ
V 2 型標準

本体

ダイス目：1〜4		SUV
□LW	+10	M
□MW	+10	
□HW	+20	
□MO	+30	

パワープラント

ダイス目：5		SUV
□LW	+10	E
□MW	+10	
□HW	+20	
□MO	+30	

ドライブ

ダイス目：6		SUV
□LW	+10	E
□MW	+10	
□HW	+20	
□MO	+30	

ダイス目	部位
7、8	兵装、貨物
ダイス目	**部位**
9 (0)	乗員

装甲

装甲面	装甲	対効果
全面／前側面	A50/6	B、C、I、F
上下面		
後面		

武器

武器名	ENC	火力	発射方式	距離／距離修正	耐久	受け	備考
5,56mmミニガン	20 (10)	10 (B)	A 5	1~50 / ~200 / ~600 / ~000 +80 / +30 / − / −	B		
搭載方式／ハードポイント	ブロップ		弾数：				
射界	360°						
				/ / /			
搭載方式／ハードポイント			弾数：				
射界							
				/ / /			
搭載方式／ハードポイント			弾数：				
射界							

メカニックアクセサリーなど

5.56mmミニガン用予備弾倉×2
サーバーリンク・コネクタ（3孔）

METAL HEAD MAXIMUM Terminal Sheet

ターミナル名	ウォーロックV20／B
メーカー名	トライクロン
タイプ	パーソナルデッキ

ENC	7（+6）
CYL	15
MEM	60

スロット SLT 6

名称	価格	備考
ジャック＝イン用インターフェイス	$1,500	
VD700	$1,500	
セキュリティU9001	$5,000	

コネクタ CNT 5

名称	価格	備考
衛星無線機	$500	
偏光型スクリーン	$2,000	
個人識別用センサ	$7,000	

ソフトウェア

名称	価格	使用MEM	備考
サーチ・サポートII	$400	20	
コードワーク・サポート	$300	10	
リパルス・サポート	$200	5	
ピックアップ・ゴシップ	$100	5	
	合計	40	

ビルドアップ

マザーボード
名称
ENC
SLT　CNT
適応CYL
搭載可能MEM

クリスタル
名称
CLY／最大CLY　／
チューンアップ　%

メモリ

名称	備考
合計	

MEMO

ENC7までのアイテムを入れられる。

METAL HEAD MAXIMUM Terminal Sheet

ターミナル名	グランコム
メーカー名	GMT
タイプ	マイクロデッキ

ENC	1
CYL	10
MEM	40

スロット SLT 3

名称	価格	備考
ジャック＝イン用インターフェイス	$1,500	
VD700	$1,500	
ジャック＝イン用インターフェイス	$3,000	
小型無線機	$300	
増設スロット	$300	

コネクタ CNT 2

名称	価格	備考
衛星無線機	$500	増設
アシストモニタ	$600	増設

ソフトウェア

名称	価格	使用MEM	備考
インタポーズ・パーティション	$300	10	
サーチ・サポートII	$400	20	
コードワーク・サポート	$300	10	
リパルス・サポート	$200	5	
	合計	45	

ビルドアップ

マザーボード
名称
ENC
SLT　CNT
適応CYL
搭載可能MEM

クリスタル
名称
CLY／最大CLY　／
チューンアップ　%

メモリ

名称	備考
合計	

MEMO

ファングA-102に格納

METAL HEAD MAXIMUM Hunter Registration Sheet

メタルヘッドマキシマム

ランク E

名前	
クラス	ネットライナー

年齢	
性別	
身長	cm
体重	kg
瞳の色	
髪の色	
肌の色	

アビリティ	元値	AR1
STR	11	11	22
REF	11	13	26
DEX	13	13	26
INT	16	16	32
PER	12	12	24
WIL	18	18	36
SYM	8	8	16
LUC	8	7	14

ラックポイント

荷重制限	MV	ペナルティ
[STR]+10=21	4	—
([STR]+10)×2=42	2	—
([STR]+10)×4=84	2	SR1/2

キャラクターパック

ポリス：AHP
ネットワーク：ハッカー

プロフィール

スキル

アビリティ	名称	スキル	SR1
REF	アスレチック	20	46
	大型武器		26
	※空中機動・0G機動		
	※コンバットシェル		
	素手戦闘		26
	※特殊武器		
	ドライビング		26
	ナイフコンバット		26
	※ナビゲート：		
	※ナビゲート		
	※ナビゲート		
DEX	応急修理		26
	応急手当		26
	※偽造		
	※重火器		
	※修理メンテナンス		
	小火器	5	31
	投擲	30	56
	※爆発物		
	※ブービートラップ		
INT	アクセス	100	132
	※暗号・信号		
	一般教養	20	52
	偽装・カモフラージュ		32
	※サイバーメディカル		
	※専門知識：		
	※専門知識：		
	※専門知識：		
	※専門知識：		

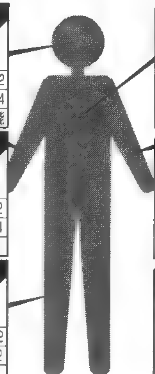
アビリティ	名称	スキル	SR1
INT	※ソフトウェア	15	47
	※チューン		
	※治療		
	ドラッグ		32
	※ハードウェア	20	52
	※武器改造		
	※メンタルケア		
PER	※鑑定		
	写真・映像		24
	追跡・逃走	5	29
	※搭載火器		
	土地カン		24
	変装		24
WIL	※ESP：		
	※ESP：		
	※エレクトロキネシス：		
	※エレクトロキネシス：		
	サバイバル		36
	尋問・拷問		36
	精神防壁		36
	※ハッキング	40	76
	※リバルス	30	66
SYM	※芸能芸術：		
	※芸能芸術：		
	※芸能芸術：		
	交渉		16
	ゴシップ	30	46
	※テレパシー：		
	※テレパシー：		

武器

武器名	ENC	火力	発射方式	距離/距離修正	機能	受け	備考
PG5コンパクト	2	0 (B)	S	0~5 20 ~50 +10 / 0 / -40 /	B		ファングA-102に格納
弾数：							
				/ / /			
弾数：							
				/ / /			
弾数：							
				/ / /			
弾数：							
				/ / /			
弾数：							
				/ / /			
弾数：							

防具

防具名	ENC	装甲	効果箇所	対効果	備考
ファイバーコート	5	A30/6	胴・腕・脚	B、C、I、F	



頭部 (1)・2 SUV E

□ LW	+10	
□ MW	+10	[PER]SR1/2
□ HW	+20	[PER]SR1/4
□ MO	+30	死亡 行動不能

胴部 3・4・5 SUV E

□ LW	+10	
□ MW	+10	[DEX]SR1/2
□ HW	+20	[DEX]SR1/4
□ MO	+30	行動不能

右腕部 6 SUV J

□ LW	+10	
□ MW	+10	右腕使用SR1/2
□ HW	+20	右腕使用SR1/4
□ MO	+30	右腕使用不能

左腕部 7 SUV J

□ LW	+10	
□ MW	+10	左腕使用SR1/2
□ HW	+20	左腕使用SR1/4
□ MO	+30	左腕使用不能

脚部 8・9・(0) SUV E

□ LW	+10	
□ MW	+10	[REF]SR1/2
□ HW	+20	[REF]SR1/4 [MV]1/2
□ MO	+30	行動不能

精神 SUV G

□ LW	
□ MW	SR1/2
□ HW	SR1/4
□ MO	行動不能
□ KL	気絶

パンドラ・システム

《イージス》
《カドゥケウス》
《プロメテウス》

所持品

サングラス
通信機

所持金：$1,500

サイバーパーツ

頭部（IP：2 ）
アクセスファイバー
ブラスターヘッド

右腕部（IP：20 ）
サイバーアーム
ファングA-102

左腕部（IP：20 ）
サイバーアーム
ファングA-102

胴部（IP： ）

脚部（IP： ）

全身（IP： ）

METAL HEAD MAXIMUM

メタルヘッド・マキシマム

Hunter Registration Sheet

ランク: E

名前	
クラス	ネットライナー

年齢	
性別	
身長	cm
体重	kg
瞳の色	
髪の色	
肌の色	

アビリティ	元値	AR1
STR 6	6	12
REF 10	10	20
DEX 12	12	24
INT 13	13	26
PER 11	11	22
WIL 18	18	36
SYM 15	15	30
LUC 14	14	28

ラックポイント
□□□□□
□□□□□
□□□□■
■■■■■
■■■■■

荷重制限	MV	ペナルティ
[STR]+10=16	3	—
([STR]+10)×2=32	1	—
([STR]+10)×4=64	1	SR1/2

キャラクターパック

ネットワーク：ネットキャスター

プロフィール

スキル

アビリティ	名称	スキル	SR1
REF	アスレチック	30	50
	大型武器		20
	※空中機動・0G機動		
	※コンバットシェル		
	素手戦闘		20
	※特殊武器		
	ドライビング		20
	ナイフコンバット		20
	※ナビゲート：		
	※ナビゲート：		
	※ナビゲート：		
DEX	応急修理		24
	応急手当		24
	※偽造		
	※重火器		
	※修理メンテナンス		
	小火器	10	34
	投擲	30	54
	※爆発物		
	※ブービートラップ		
INT	アクセス	100	126
	※暗号・信号		
	一般教養	10	36
	偽装・カモフラージュ		
	※サイバーメディカル		
	※専門知識：		
	※専門知識：		
	※専門知識：		
	※専門知識：		

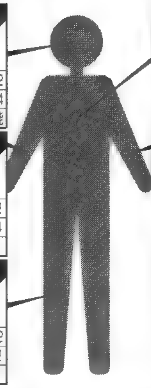
アビリティ	名称	スキル	SR1
INT	※ソフトウェア	5	31
	※チューン		
	※治療		
	ドラッグ		26
	※ハードウェア	10	36
	※武器改造		
	※メンタルケア		
PER	※鑑定		
	写真・映像	10	32
	追跡・逃走	5	27
	※搭載火器		
	土地カン		22
	変装		22
WIL	※ESP：		
	※ESP：		
	※エレクトロキネシス：		
	※エレクトロキネシス：		
	サバイバル		36
	尋問・拷問		36
	精神防壁		36
	※ハッキング	40	76
	※リバルス	15	51
SYM	※芸能芸術：		
	※芸能芸術：		
	※芸能芸術：		
	交渉		30
	ゴシップ	30	60
	※テレパシー：		
	※テレパシー：		

武器

武器名	ENC	火力	発射方式	距離／距離修正	隠匿	受け	備考
PG5コンパクト	2	0 (B)	S	5 / 20 / 50: +10 / 0 / -40 /	B		ファングA-102に格納
弾数：□□□■■■■■■■ ■■■■■■■■■■ ■■■■■■■■■■ ■■■■■■■■■■ ■■■■■■■■■■							
				/ / /			
弾数：□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□							
				/ / /			
弾数：□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□							
				/ / /			
弾数：□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□							
				/ / /			
弾数：□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□							
				/ / /			
弾数：□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□							

防具

防具名	ENC	装甲	効果箇所	対効果	備考
対弾アンダーウェア	0	A10／7	胴	B	
ファイバースーツ（袖なし）	0	A20／7	胴	B	



頭部 (1)・2 SUV D

□ LW	+10	
□ MW	+10	[PER]SR1/2
□ HW	+20	[PER]SR1/4
□ MO	+30	死亡　行動不能

胴部 3・4・5 SUV D

□ LW	+10	
□ MW	+10	[DEX]SR1/2
□ HW	+20	[DEX]SR1/4
□ MO	+30	行動不能

右腕部 6 SUV H

□ LW	+10	
□ MW	+10	右腕使用SR1/2
□ HW	+20	右腕使用SR1/4
□ MO	+30	右腕使用不能

左腕部 7 SUV D

□ LW	+10	
□ MW	+10	左腕使用SR1/2
□ HW	+20	左腕使用SR1/4
□ MO	+30	左腕使用不能

脚部 8・9・(0) SUV D

□ LW	+10	
□ MW	+10	[REF]SR1/2
□ HW	+20	[REF]SR1/4 [MV]1/2
□ MO	+30	行動不能

精神 SUV G

□ LW	
□ MW	SR1／2
□ HW	SR1／4
□ MO	行動不能
□ KL	気絶

サイバーパーツ

頭部（IP：2　）
アクセスファイバー
ブラスターヘッド

右腕部（IP：20　）
バイオアーム
データリストマン

左腕部（IP：　）

胴部（IP：　）

脚部（IP：　）

全身（IP：　）

パンドラ・システム

《イカロス》
《カドゥケウス》
《ヘルメス》

所持品

ハンディビデオカメラ（IRビジョンつき）
通信機

所持金：$1,450

METAL HEAD MAXIMUM
Hunter Registration Sheet

ランク
E

名　前	
クラス	バウンサー

年齢	
性別	
身長	cm
体重	kg
瞳の色	
髪の色	
肌の色	

アビリティ	元値	AR1
STR	17	14	34
REF	15	9	30
DEX	19	14	38
INT	11	11	22
PER	9	9	18
WIL	10	10	20
SYM	9	9	18
LUC	15	15	30

ラックポイント

荷重制限	MV	ペナルティ
[STR]+10=37	5	—
([STR]+10)×2=74	2	—
([STR]+10)×4=148	2	—

キャラクターパック
アーミー：マリーン
フリーランス：マーセナリィ
フリーランス：マーセナリィ

プロフィール

スキル

アビリティ	名称	スキル	SR1
REF	アスレチック	20	50
	大型武器		30
	※空中機動・0G機動		
	※コンバットシェル		
	素手戦闘	5	35
	※特殊武器	5	35
	ドライビング		30
	ナイフコンバット	35	65
	※ナビゲート：		
	※ナビゲート：		
	※ナビゲート：		
DEX	応急修理		38
	応急手当		38
	※偽造		
	※重火器	20	58
	※修理メンテナンス		
	小火器	50	88
	投擲	20	58
	※爆発物		
	※ブービートラップ		
INT	アクセス	100	122
	※暗号・信号		
	一般教養	30	52
	偽装・カモフラージュ		72
	※サイバーメディカル		
	※専門知識：		
	※専門知識：		
	※専門知識：		
	※専門知識：		

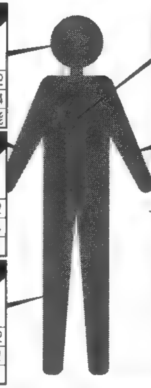
アビリティ	名称	スキル	SR1
INT	※ソフトウェア		
	※チューン		
	※治療		
	ドラッグ		22
	※ハードウェア		
	※武器改造		
	※メンタルケア		
PER	※鑑定		
	写真・映像		18
	追跡・逃走		18
	※搭載火器	5	23
	土地カン	20	38
	変装		18
WIL	※ESP：		
	※ESP：		
	※エレクトロキネシス：		
	※エレクトロキネシス：		
	サバイバル	20	40
	尋問・拷問		20
	精神防壁		20
	※ハッキング		
	※リパルス		
SYM	※芸能芸術：		
	※芸能芸術：		
	※芸能芸術：		
	交渉		18
	ゴシップ	30	48
	※テレパシー：		
	※テレパシー：		

武器

武器名	ENC	火力	発射方式	距離／距離修正	耐久	受け	備考
LMG42	13	30（B）	A5	~20 ~50 ~100 ~200 +60 / +40 / 0 / -50	B		ホークアイ対応アダプタ
弾数:							
ブローニングFN-MAS	6	40（B）	S/B2/A4	~10 ~20 ~50 ~100 +30 / +10 / 0 / -30	B		不可視レーザーサイト、共通サイレンサー ホークアイ対応アダプタ
弾数:							
シティハイパー、375MAG、2.5inch	2	20（B）	S／（B2）	0 5 ~20 ~50 0 / 30 / -60 /	S		
弾数:							
ボウイナイフ	1	4（C）		/ / /	A	10	
弾数:							
コンバットナイフ	1	5（C）		/ / /	A	10	
弾数:							
パイルバンカー	7	100（CIP）	S	/ / /	A	10	LMG42に装備
弾数:							

防具

防具名	ENC	装甲	効果箇所	対効果	備考
ファイバースーツ	1	A20／7	胴・腕	B	
防弾・防刃ベスト	2	A20／6	胴	B、C	
コンバットグローブ	2	A30／7	腕	B、C、I、F	
アーマーブーツ	3	A40／7	脚	B、C、I、F	



頭部 (1)・2		SUV G
□ LW	+10	
□ MW	+10	[PER]SR1/2
□ HW	+20	[PER]SR1/4
□ MO	+30	死亡/行動不能

右腕部 6		SUV G
□ LW	+10	
□ MW	+10	右腕使用SR1/2
□ HW	+20	右腕使用SR1/4
□ MO	+30	右腕使用不能

脚部 8・9・(0)		SUV G
□ LW	+10	
□ MW	+10	[REF]SR1/2
□ HW	+20	[REF]SR1/4 [MV]1/2
□ MO	+30	行動不能

胴部 3・4・5		SUV G
□ LW	+10	
□ MW	+10	[DEX]SR1/2
□ HW	+20	[DEX]SR1/4
□ MO	+30	行動不能

左腕部 7		SUV J
□ LW	+10	
□ MW	+10	左腕使用SR1/2
□ HW	+20	左腕使用SR1/4
□ MO	+30	左腕使用不能

精神	SUV E
□ LW	
□ MW	SR1/2
□ HW	SR1/4
□ MO	行動不能
□ KL	気絶

パンドラ・システム
《グングニル》
《ミョルニル》
《カグラ》

所持品
各種予備弾倉×2
パイルバンカー用カートリッジ
懐中電灯、サバイバルキット
軍用ヘッドセット
所持金：$2,293

サイバーパーツ
頭部（IP：7　）
アクセスファイバー、バイオアイボール
ホークアイ、ヴィジュアル・エンハンサ
アンチダズル

右腕部（IP：　）

左腕部（IP：20　）
サイバーアーム
ホークアイ用コネクタ

胴部（IP：　）

脚部（IP：　）

全身（IP：14　）
強化人工筋肉（1レベル）
強化人工神経（2レベル）
強化人工骨格

METAL HEAD MAXIMUM
Hunter Registration Sheet

ランク: E

名前	
クラス	バウンサー

アビリティ	元値		AR1
STR	11	11	22
REF	17	14	34
DEX	18	18	36
INT	14	14	28
PER	14	11	28
WIL	10	10	20
SYM	10	10	20
LUC	10	10	20

ラックポイント: □□□□□ □□□□□ ■■■■■ ■■■■■ ■■■■■

年齢	
性別	
身長	cm
体重	kg
瞳の色	
髪の色	
肌の色	

荷重制限	MV	ペナルティ
[STR]+10=21	5	—
([STR]+10)×2=42	2	—
([STR]+10)×4=84	2	SR1/2

キャラクターパック
ポリス：SWAT
ポリス：ライアットポリス

プロフィール

スキル

アビリティ	名称	スキル	SR1
REF	アスレチック	20	54
	大型武器	5	39
	※空中機動・0G機動		
	※コンバットシェル		
	素手戦闘	5	39
	※特殊武器	5	39
	ドライビング	5	39
	ナイフコンバット	20	54
	※ナビゲート：		
	※ナビゲート：		
	※ナビゲート：		
DEX	応急修理		36
	応急手当	5	41
	※偽造		
	※重火器	20	56
	※修理メンテナンス		
	小火器	50	86
	投擲	30	66
	※爆発物		
	※ブービートラップ		
INT	アクセス	100	128
	※暗号・信号		
	一般教養	20	48
	偽装・カモフラージュ	10	38
	※サイバーメディカル		
	※専門知識：		
	※専門知識：		
	※専門知識：		
	※専門知識：		

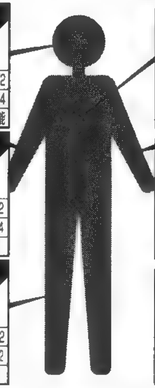
アビリティ	名称	スキル	SR1
INT	※ソフトウェア		
	※チューン		
	※治療		
	ドラッグ		28
	※ハードウェア		
	※武器改造		
	※メンタルケア		
PER	※鑑定		
	写真・映像		28
	追跡・逃走		28
	※搭載火器		
	土地カン		28
	変装		28
WIL	※ESP：		
	※ESP：		
	※エレクトロキネシス：		
	※エレクトロキネシス：		
	サバイバル		20
	尋問・拷問		20
	精神防壁		20
	※ハッキング		
	※リバルス		
SYM	※芸能芸術：		
	※芸能芸術：		
	※芸能芸術：		
	交渉		20
	ゴシップ	20	40
	※テレパシー：		
	※テレパシー：		

武器

武器名	ENC	火力	発射方式	距離／距離修正	属性	受け	備考
SH043 "グランダー"	4	20 (B)	S／B2	0-5 / ~20 / ~50 / ~ -20 / -40 / -60 /	B		
弾数：□□□■■■■■■■…							
単分子ナイフ "ネメシス"	1	12 (C)		/ / /	S	0	
弾数：□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							
単分子カード	1	10 (C)	S	/ / /	S		射程10m、シフト1
弾数：□■■■■■■■■■…							
				/ / /			
弾数：□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							
				/ / /			
弾数：□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							
				/ / /			LMG42に装備
弾数：□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							

防具

防具名	ENC	装甲	効果箇所	対効果	備考
スキン・ガード	0	A10／9	胴・腕・脚	B、F	
カメレオンスーツ	2	A10／9	胴・腕・脚	B、F	〈偽装・カモフラージュ〉SR4
アーマジャケット	4	A40／7	胴	B、C、I	
スペクトラグローブ	1	A20／9	腕	C、F	
スペクトラブーツ	2	A20／9	脚	C、F	



頭部 (1)・2 SUV F

□ LW	+10	
□ MW	+10	[PER]SR1/2
□ HW	+20	[PER]SR1/4
□ MO	+30	死亡／行動不能

右腕部 6 SUV F

□ LW	+10	
□ MW	+10	右腕使用SR1/2
□ HW	+20	右腕使用SR1/4
□ MO	+30	右腕使用不能

脚部 8・9・(0) SUV F

□ LW	+10	
□ MW	+10	[REF]SR1/2
□ HW	+20	[REF]SR1/4 [MV]1/2
□ MO	+30	行動不能

胴部 3・4・5 SUV F

□ LW	+10	
□ MW	+10	[DEX]SR1/2
□ HW	+20	[DEX]SR1/4
□ MO	+30	行動不能

左腕部 7 SUV F

□ LW	+10	
□ MW	+10	左腕使用SR1/2
□ HW	+20	左腕使用SR1/4
□ MO	+30	左腕使用不能

精神 SUV E

□ LW	
□ MW	SR1/2
□ HW	SR1/4
□ MO	行動不能
□ KL	気絶

サイバーパーツ
頭部（IP：5 ）
アクセスファイバー
ロウライトアンプ
サウンド・エンハンサ

右腕部（IP： ）

左腕部（IP： ）
サイバーアーム

胴部（IP： ）

脚部（IP： ）

全身（IP：13 ）
強化人工神経（1レベル）
強化人工知覚
特殊繊維皮膚

パンドラ・システム
《ガンバンテイン》
《スレイプニル》
《ヘルモーズ》

所持品
グランダー用予備弾倉×2
サバイバルキット
通信機

所持金：$320

METAL HEAD MAXIMUM
メタルヘッド・マキシマム

Hunter Registration Sheet

ランク E

名前	
クラス	ハスラー

アビリティ		元値	AR1
STR	12	9	24
REF	16	13	32
DEX	17	12	34
INT	12	12	24
PER	14	11	28
WIL	13	13	26
SYM	10	10	20
LUC	9	9	18

ラックポイント

年齢	
性別	
身長	cm
体重	kg
瞳の色	
髪の色	
肌の色	

荷重制限	MV	ペナルティ
[STR]+10=32	5	—
([STR]+10)×2=64	2	—
([STR]+10)×4=128	2	SR1/2

キャラクターパック

コーポレーション：エージェント
コーポレーション：エージェント
フリーランス：ディテクティブ

プロフィール

スキル

アビリティ	名称	スキル	SR1
REF	アスレチック	10	42
	大型武器		32
	※空中機動・OG機動		
	※コンバットシェル		
	素手戦闘		32
	※特殊武器		
	ドライビング	5	37
	ナイフコンバット		32
	※ナビゲート：		
	※ナビゲート：		
	※ナビゲート：		
DEX	応急修理		34
	応急手当		34
	※偽造	30	64
	※重火器	15	54
	※修理メンテナンス		
	小火器	45	79
	投擲	20	54
	※爆発物		
	※ブービートラップ		
INT	アクセス	100	124
	※暗号・信号		
	一般教養	30	54
	偽装・カモフラージュ	20	44
	※サイバーメディカル		
	※専門知識：		
	※専門知識：		
	※専門知識：		
	※専門知識：		

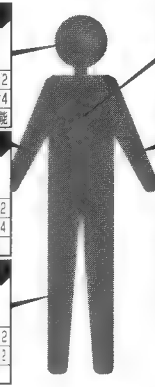
アビリティ	名称	スキル	SR1
INT	※ソフトウェア		
	※チューン		
	※治療		
	ドラッグ		24
	※ハードウェア		
	※武器改造		
	※メンタルケア		
PER	※鑑定	10	38
	写真・映像		28
	追跡・逃走	10	38
	※搭載火器		
	土地カン		28
	変装	10	38
WIL	※ESP：		
	※ESP：		
	※エレクトロキネシス		
	※エレクトロキネシス		
	サバイバル		26
	尋問・拷問	20	46
	精神防壁		26
	※ハッキング〈SLS〉	10	36
	※リバルス〈SLS〉	10	36
SYM	※芸能芸術：		
	※芸能芸術：		
	※芸能芸術：		
	交渉		20
	ゴシップ	40	60
	※テレパシー：		
	※テレパシー：		

武器

武器名	ENC	火力	発射方式	距離／距離修正	[illegible]	受け	備考
ウォルフG42	3	20（B）	S／B2	0-5　20　-50　~ -20 / -40 / -60 /	B		ホークアイ対応アダプタ
弾数：□□□■■■■■■■							
シティバイパー、375MAG、2.5inch	2	20（B）	S／（B2）	0~5　0-5　0~5 0 / -30 / -60 /	S		ファングA-102に格納 ホークアイ対応アダプタ
弾数：□□■■■■■■■■							
ハンディUIZ	4	10（B）	A3	0-5　0-5　0-5 +40 / +10 / -10 /	B		スペシャルケースに格納
弾数：□□□□□□□□□□□□■■■■							
				/ / /			
弾数：							
				/ / /			
弾数：							
				/ / /			
弾数：							

防具

防具名	ENC	装甲	効果箇所	対効果	備考
対弾アンダーウェア	0	A10/7	胴	B	
ファイバースーツ	1	A20/7	胴・腕	B	
ファイバージャケット	3	A30/8	胴・腕	B、F	



頭部 (1)・2　SUV F

□ LW	+10		
□ MW	+10	[PER]SR1/2	
□ HW	+20	[PER]SR1/4	
□ MO	+30	死亡	行動不能

右腕部 6　SUV H

□ LW	+10	
□ MW	+10	右腕使用SR1/2
□ HW	+20	右腕使用SR1/4
□ MO	+30	右腕使用不能

脚部 8・9・(0)　SUW F

□ LW	+10	
□ MW	+10	[REF]SR1/2
□ HW	+20	[REF]SR1/4[MV]/2
□ MO	+30	行動不能

胴部 3・4・5　SUV F

□ LW	+10	
□ MW	+10	[DEX]SR1/2
□ HW	+20	[DEX]SR1/4
□ MO	+30	行動不能

左腕部 7　SUV F

□ LW	+10	
□ MW	+10	左腕使用SR1/2
□ HW	+20	左腕使用SR1/4
□ MO	+30	左腕使用不能

精神　SUV F

□ LW	
□ MW	SR1/2
□ HW	SR1/4
□ MO	行動不能
□ KL	気絶

サイバーパーツ

頭部（IP：16　）
アクセスファイバー、リンクデバイス
サイバーアイ、ホークアイ、IRビジョン
ヴィジュアル・エンハンサ、SLS（2レベル、スロット3）

右腕部（IP：20　）
バイオアーム、ファングA-102
ファング用ホークアイ対応プラグ

左腕部（IP：　）

胴部（IP：　）

脚部（IP：　）

全身（IP：17　）
強化人工神経（1レベル）
強化人工筋肉（1レベル）
強化人工知覚
強化人工骨格

パンドラ・システム

〈ヴァルキリー〉
〈カグラ〉
〈ザゴクシロ〉

所持品

サングラス、スペシャルケース
各種予備弾倉×2、通信機
SLS用スキルデータ×2（〈ハッキング〉〈リバルス〉）
新聞

所持金：$880

METAL HEAD MAXIMUM

メタルヘッドマキシマム

Hunter Registration Sheet

ランク E

名前	
クラス	ハスラー

アビリティ	元値	AR1
STR	11	11	22
REF	12	12	24
DEX	15	15	30
INT	12	12	24
PER	14	14	28
WIL	11	11	22
SYM	11	11	22
LUC	13	12	26

ラックポイント

年齢	
性別	
身長	cm
体重	kg
瞳の色	
髪の色	
肌の色	

荷重制限	MV	ペナルティ
[STR]+10=21	4	—
([STR]+10)×2=42	2	—
([STR]+10)×4=84	2	SR1/2

キャラクターパック

ポリス：ハイウェイパトロール

フリーランス：トレジャーハンター

プロフィール

スキル

アビリティ	名称	スキル	SR1
REF	アスレチック	20	44
	大型武器	5	29
	※空中機動・0G機動		
	※コンバットシェル		
	素手戦闘		24
	※特殊武器		
	ドライビング	10	34
	ナイフコンバット		24
	※ナビゲート：		
	※ナビゲート：		
	※ナビゲート：		
DEX	応急修理		30
	応急手当		30
	※偽造		
	※重火器	15	45
	※修理メンテナンス		
	小火器	35	65
	投擲	30	60
	※爆発物	5	35
	※ブービートラップ	5	35
INT	アクセス	100	124
	※暗号・信号		
	一般教養	20	44
	偽装・カモフラージュ		24
	※サイバーメディカル		
	※専門知識：		
	※専門知識：		
	※専門知識：		
	※専門知識：		

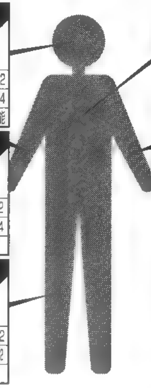
アビリティ	名称	スキル	SR1
INT	※ソフトウェア		
	※チューン		
	※治療		
	ドラッグ		24
	※ハードウェア		
	※武器改造		
	※メンタルケア		
PER	※鑑定	20	48
	写真・映像		28
	追跡・逃走		28
	※搭載火器		
	土地カン	10	38
	変装		28
WIL	※ESP：		
	※ESP：		
	※エレクトロキネシス：		
	※エレクトロキネシス：		
	サバイバル	10	32
	尋問・拷問		22
	精神防壁	·	22
	※ハッキング〈SLS〉	5	27
	※リパルス〈SLS〉	5	27
SYM	※芸能芸術		
	※芸能芸術：		
	※芸能芸術		
	交渉	10	32
	ゴシップ	20	42
	※テレパシー		
	※テレパシー：		

武器

武器名	ENC	火力	発射方式	距離／距離修正	級数	耐久	備考
MAPSⅡ	5	75/35（B）	S	+5 / 20 / 50 / 0 — +30 / / /	B		
弾数							
M119 "アトミックマグナム"	3	20（B）	S／（B2）	0.5 / 2.5 / 0.5 — 0 / 20 / 40 /	A		
弾数							
				/ / /			
弾数：							
				/ / /			
弾数：							
				/ / /			
弾数：							
				/ / /			
弾数：							

防具

防具名	ENC	装甲	効果箇所	対効果	備考
対弾アンダーウェア	0	A10/7	胴	B	
ファイバースーツ（袖なし）	0	A20/7	胴	B	
防弾・防刃ベスト	2	A20/6	胴	B、C	
スペクトラグローブ	1	A20/9	腕	C、F	
スペクトラブーツ	2	A20/9	脚	C、F	



頭部 (1)・2　SUV F

□ LW	+10	
□ MW	+10	[PER]SR1/2
□ HW	+20	[PER]SR1/4
□ MO	+30	死亡 行動不能

右腕部 6　SUV F

□ LW	+10	
□ MW	+10	右腕使用SR1/2
□ HW	+20	右腕使用SR1/4
□ MO	+30	右腕使用不能

脚部 8・9・(0)　SUV F

□ LW	+10	
□ MW	+10	[REF]SR1/2
□ HW	+20	[REF]SR1/4 MV/2
□ MO	+30	行動不能

胴部 3・4・5　SUV F

□ LW	+10	
□ MW	+10	[DEX]SR1/2
□ HW	+20	[DEX]SR1/4
□ MO	+30	行動不能

左腕部 7　SUV F

□ LW	+10	
□ MW	+10	左腕使用SR1/2
□ HW	+20	左腕使用SR1/4
□ MO	+30	左腕使用不能

精神　SUV F

□ LW	
□ MW	SR1/2
□ HW	SR1/4
□ MO	行動不能
□ KL	気絶

サイバーパーツ

頭部（IP：3　　）

アクセスファイバー

リンクデバイス

サウンド・エンハンサ

右腕部（IP：　）

左腕部（IP：　　）

胴部（IP：　　　）

脚部（IP：　　　）

全身（IP：　　）

パンドラ・システム

〈ノルン〉

〈フトマニ〉

〈ツクヨミ〉

所持品

各種予備弾倉×2

サバイバルキット、NBC警告機

GPS受信装置、多目的警報ポッド

COMゴーグル（IRビジョンつき）

所持金：$5,164

METAL HEAD MAXIMUM Terminal Sheet

ターミナル名	グランコム
メーカー名	GMT
タイプ	マイクロデッキ

ENC	1
CYL	10
MEM	40

スロット　SLT 3

名称	価格	備考
ジャック=イン用インターフェイス	$1,500	
VD700	$1,500	
小型無線機	$300	

コネクタ　CNT 2

名称	価格	備考
偏光型スクリーン	$2,000	

ソフトウェア

名称	価格	使用MEM	備考
マップガイド	$200	10	
ハンターズハンドブック	$50	5	
	合計	15	

ビルドアップ

マザーボード

名称	
ENC	
SLT	CNT
適応CYL	
搭載可能MEM	

クリスタル

名称	
CLY／最大CLY	／
チューンアップ	%

メモリ

名称	備考
合計	

MEMO

METAL HEAD MAXIMUM Mechanic Sheet

メカニック名	AM1000 "サラマンダー"
メーカー名	コンダ
タイプ	バイク

REF	17	(17)
STR	−	(−)
MV	80	(80)
DRV	A	(A)
ACL	40	(40)
BRK	50	(50)
TP	兵装・装甲 10	(90)
	貨物・乗客 0	(0)
乗員数	2☆	(2☆)

フレーム	標準
パワープラント	1型標準
ドライブ	V1型標準

本体　ダイス目：1~3　SUV H

□LW	+10
□MW	+10
□HW	+20
□MO	+30

パワープラント　ダイス目：4　SUV D

□LW	+10
□MW	+10
□HW	+20
□MO	+30

ドライブ　ダイス目：5、6　SUV C

□LW	+10
□MW	+10
□HW	+20
□MO	+30

ダイス目	部位
7	兵装、貨物
8、9 (0)	乗員

装甲

装甲面	装甲	対効果
全面／前側面	A50/6	B、C、I、F
上下面		
後面		

武器

武器名	ENC	火力	発射方式	距離／距離修正	[illegible]	[illegible]	備考
LGM32	12	30 (B)	A5	1~20 / ~50 / ~ 00 / ~200 +50 / +30 / 0 / -60	B		
搭載方式／ハードポイント	ハンギング	弾数：					
射界	正面						
				/ / /			
搭載方式／ハードポイント		弾数：					
射界							
				/ / /			
搭載方式／ハードポイント		弾数：					
射界							

メカニックアクセサリーなど

CSD

METAL HEAD MAXIMUM Hunter Registration Sheet

ランク: **E**

名前	
クラス	イノセント

年齢	
性別	
身長	cm
体重	kg
瞳の色	
髪の色	
肌の色	

アビリティ		元値	AR1
STR	6	6	12
REF	12	12	24
DEX	17	12	34
INT	18	18	36
PER	11	11	22
WIL	18	18	36
SYM	16	16	32
LUC	8	8	16

ラックポイント

荷重制限	MV	ペナルティ
[STR]+10=16	4	—
([STR]+10)×2=32	2	—
([STR]+10)×4=64	2	SR1/2

キャラクターパック

ネットワーク：ニューウェーブ・シャーマン

プロフィール

スキル

アビリティ	名称	スキル	SR1
REF	アスレチック	30	54
	大型武器		24
	※空中機動・OG機動		
	※コンバットシェル		
	素手戦闘		24
	※特殊武器		
	ドライビング		24
	ナイフコンバット		24
	※ナビゲート：		
	※ナビゲート：		
	※ナビゲート：		
DEX	応急修理		34
	応急手当		34
	※偽造		
	※重火器		
	※修理メンテナンス		
	小火器	15	49
	投擲	30	64
	※爆発物		
	※ブービートラップ		
INT	アクセス	100	136
	※暗号・信号		
	一般教養	15	51
	偽装・カモフラージュ		36
	※サイバーメディカル		
	※専門知識：		
	※専門知識：		
	※専門知識：		
	※専門知識：		

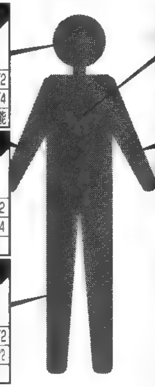
アビリティ	名称	スキル	SR1
INT	※ソフトウェア		
	※チューン		
	※治療		
	ドラッグ		36
	※ハードウェア		
	※武器改造		
	※メンタルケア		
PER	※鑑定		
	写真・映像		22
	追跡・逃走		22
	※搭載火器		
	土地カン		22
	変装		22
WIL	※ESP：		
	※ESP：		
	※エレクトロキネシス：ポルターガイスト	25	61
	※エレクトロキネシス：		
	サバイバル		36
	尋問・拷問		36
	精神防壁	10	46
	※ハッキング	20	56
	※リバルス		
SYM	※芸能芸術：		
	※芸能芸術：		
	※芸能芸術：		
	交渉	5	37
	ゴシップ	30	62
	※テレパシー：		
	※テレパシー：		

武器

武器名	ENC	火力	発射方式	距離／距離修正	機能	受け	備考
PG5コンパクト	2	0（B）	S	0 5 20 -50 / +10 / 0 / 40 /	B		
弾数：□□□■■■■■■ ■■■■■ ■■■■■ ■■■■■ ■■■■■ ■■■■■ ■■■■■ ■■■■■ ■■■■■ ■■■■■							
				/ / /			
弾数：□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							
				/ / /			
弾数：□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							
				/ / /			
弾数：□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							
				/ / /			
弾数：□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							
				/ / /			
弾数：□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							

防具

防具名	ENC	装甲	効果箇所	対効果	備考
スキン・ガード	0	A10／9	胴・腕・脚	B、F	
ファイバースーツ	1	A20／7	胴・腕	B	



頭部 (1)・2 SUV D

□ LW	+10	
□ MW	+10	[PER]SR1/2
□ HW	+20	[PER]SR1/4
□ MO	+30	死亡／行動不能

胴部 3・4・5 SUV D

□ LW	+10	
□ MW	+10	[DEX]SR1/2
□ HW	+20	[DEX]SR1/4
□ MO	+30	行動不能

右腕部 6 SUV D

□ LW	+10	
□ MW	+10	右腕使用SR1/2
□ HW	+20	右腕使用SR1/4
□ MO	+30	右腕使用不能

左腕部 7 SUV D

□ LW	+10	
□ MW	+10	左腕使用SR1/2
□ HW	+20	左腕使用SR1/4
□ MO	+30	左腕使用不能

脚部 8・9・(0) SUV D

□ LW	+10	
□ MW	+10	[REF]SR1/2
□ HW	+20	[REF]SR 4[MV]1/2
□ MO	+30	行動不能

精神 SUV G

□ LW	
□ MW	SR1/2
□ HW	SR1/4
□ MO	行動不能
□ KL	気絶

サイバーパーツ

頭部（IP：1　　）
アクセスファイバー
リンクデバイス

右腕部（IP：　）

左腕部（IP：　　）

胴部（IP：　　）

脚部（IP：　　）

全身（IP：　　）

パンドラ・システム

《セイレーン》
《カグラ》
《ミテグラ》

所持品

ペットロボット、儀礼用杖
儀礼用数珠、通信機、
グランコム
サーチ・サポートII、コードワーク・サポート
所持金：$3,300

METAL HEAD MAXIMUM
Hunter Registration Sheet

ランク
E

名前	
クラス	イノセント

アビリティ	元値	AR1
STR	6	6	12
REF	13	10	26
DEX	6	6	12
INT	13	13	26
PER	11	11	22
WIL	17	17	34
SYM	18	18	36
LUC	15	15	30

ラックポイント

□□□□□
□□□□□
□□□□□
■■■■■
■■■■■

年齢	
性別	
身長	cm
体重	kg
瞳の色	
髪の色	
肌の色	

荷重制限	MV	ペナルティ
[STR]+10=16	4	—
([STR]+10)×2=32	2	—
([STR]+10)×4=64	2	SR1/2

キャラクターパック
コーポレーション：ノシビエント
ネットワーク：ステイムアーティスト

プロフィール

スキル

アビリティ	名称	スキル	SR1
REF	アスレチック	20	46
	大型武器		26
	※空中機動・0G機動		
	※コンバットシェル		
	素手戦闘		26
	※特殊武器		
	ドライビング		26
	ナイフコンバット		26
	※ナビゲート：		
	※ナビゲート：		
	※ナビゲート：		
DEX	応急修理		12
	応急手当		12
	※偽造		
	※重火器		
	※修理メンテナンス		
	小火器	10	22
	投擲	30	42
	※爆発物		
	※ブービートラップ		
INT	アクセス	100	126
	※暗号・信号		
	一般教養		26
	偽装・カモフラージュ		26
	※サイバーメディカル		
	※専門知識：		
	※専門知識：		
	※専門知識：		
	※専門知識：		

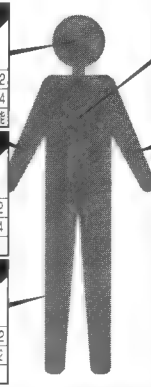
アビリティ	名称	スキル	SR1
INT	※ソフトウェア		
	※チューン		
	※治療		
	ドラッグ		26
	※ハードウェア		
	※武器改造		
	※メンタルケア	20	46
PER	※鑑定		
	写真・映像		22
	追跡・逃走		22
	※搭載火器		
	土地カン		22
	変装		22
WIL	※ESP：アウェーネス	5	39
	※ESP：		
	※エレクトロキネシス：		
	※エレクトロキネシス：		
	サバイバル		34
	尋問・拷問		34
	精神防壁	10	44
	※ハッキング	15	49
	※リバルス		
SYM	※芸能芸術：演技	10	46
	※芸能芸術：		
	※芸能芸術：		
	交渉	25	61
	ゴシップ	30	66
	※テレパシー：エンパシィ	11	47
	※テレパシー：マインドブラスト	24	60

武器

武器名	ENC	火力	発射方式	距離／距離修正	耐久	耐打	備考
PG5コンパクト	2	0（B）	S	0-5 / 20 / -50 +10 / 0 / -40 /	B		
弾数：□□□■■							
				/ / /			
弾数：□□□							
				/ / /			
弾数：□□□							
				/ / /			
弾数：□□□							
				/ / /			
弾数：□□□							
				/ / /			
弾数：□□□							

防具

防具名	ENC	装甲	効果箇所	対効果	備考
対弾アンダーウェア	0	A10/7	胴	B	
ファイバースーツ	1	A20/7	胴・腕	B	



頭部 (1)・2 SuV E
□ LW	+10	
□ MW	+10	[PER]SR1/2
□ HW	+20	[PER]SR1/4
□ MO	+30	死亡 行動不能

胴部 3・4・5 SuV E
□ LW	+10	
□ MW	+10	[DEX]SR1/2
□ HW	+20	[DEX]SR1/4
□ MO	+30	行動不能

右腕部 6 SuV E
□ LW	+10	
□ MW	+10	右腕使用SR1/2
□ HW	+20	右腕使用SR1/4
□ MO	+30	右腕使用不能

左腕部 7 SuV E
□ LW	+10	
□ MW	+10	左腕使用SR1/2
□ HW	+20	左腕使用SR1/4
□ MO	+30	左腕使用不能

脚部 8・9・(0) SuV E
□ LW	+10	
□ MW	+10	[REF]SR1/2
□ HW	+20	[REF]SR1/4 [MV]1/2
□ MO	+30	行動不能

精神 SuV G
□ LW	
□ MW	SR1/2
□ HW	SR1/4
□ MO	行動不能
□ KL	気絶

サイバーパーツ
頭部（IP：20　）
アクセスファイバー、バイオアイボール
リンクデバイス、ニューラルCOM
キャットサーカス

右腕部（IP：　）

左腕部（IP：　）

胴部（IP：　）

脚部（IP：　）

全身（IP：2　）
強化人工神経（1レベル）

パンドラ・システム
《アルテミス》
《ミテグラ》
《イワヤト》

所持品
通信機
マーク・デリート、ピックアップゴシップ
ハンターズハンドブック

所持金：$10,100

メタルヘッド・マキシマム
METAL HEAD MAXIMUM

Mechanic Sheet

メカニック名	
メーカー名	
タイプ	

REF		(　　)
STR		(　　)
MV		(　　)
DRV		(　　)
ACL		(　　)
BRK		(　　)
TP	兵装・装甲	(　　)
	貨物・乗客	(　　)
乗員数		(　　)

フレーム

パワープラント

ドライブ

本体

ダイス目：		SUV
□LW	+10	
□MW	+10	——
□HW	+20	——
□MO	+30	行動不能

パワープラント

ダイス目：		SUV
□LW	+10	
□MW	+10	【ACL】1/2
□HW	+20	【ACL】1/4
□MO	+30	移動不能

装甲

装甲面	装甲	対効果	材質
全面／前側面			
後面			
上下面			

ドライブ

ダイス目：		SUV
□LW	+10	
□MW	+10	【REF】(メカニック)1/2
□HW	+20	【REF】(メカニック)1/4
□MO	+30	移動不可

ダイス目	部位

ダイス目	部位

武器

武器名	ENC	火力	発射方式	距離／距離修正	信頼性	受け	備考
				/ / /			
搭載方式/ハードポイント			弾数：□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□				
射界			□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□				
				/ / /			
搭載方式/ハードポイント			弾数：□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□				
射界			□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□				
				/ / /			
搭載方式/ハードポイント			弾数：□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□				
射界			□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□				

メカニックアクセサリーなど

メタルヘッド・マキシマム METAL HEAD MAXIMUM Terminal Sheet

ターミナル名	
メーカー名	
タイプ	

ENC	
CYL	
MEM	

スロット　SLT

名称	価格	備考

コネクタ　CNT

名称	価格	備考

ソフトウェア

名称	価格	使用MEM	備考
	合計		

ビルドアップ

マザーボード

名称			
ENC			
SLT		CNT	
適応CYL			
搭載可能MEM			

クリスタル

名称	
CLY／最大CLY	／
チューンアップ	%

メモリ

名称	備考
合計	

MEMO

メタルヘッド・マキシマム

METAL HEAD MAXIMUM

Business Sheet

依頼

依頼人	
報酬（前金）	
成功報酬	

内容

経費

新規購入品	個数	小計

新規購入品	個数	小計
	合計	

使用弾薬	個数	小計

使用弾薬	個数	小計
	合計	

その他	個数	小計

その他	個数	小計
	合計	

破損品／修理費	個数	小計

破損品／修理費	個数	小計
	合計	

決算

報酬	
経費合計	
最終報酬	

MEMO

メタルヘッド・マキシマム

METAL HEAD MAXIMUM NPC Sheet

名前	

スキル	SR1

STR	
REF	
INT	
MV	

肉体SUV	□ LW	+10	なし
	□ MW	+10	SR1／2
	□ HW	+20	SR1／4 【MV】 1／2
	□ MO	+30	行動不能
精神SUV	□ LW	–	なし
	□ MW	–	SR1／2
	□ HW	–	SR1／4
	□ MO	–	行動不能
	□ KL	–	気絶

武器

武器名	ENC	火力	発射方式	距離／距離修正	信頼性	受け	備考
				/ / /			
弾数:□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							
				/ / /			
弾数:□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							

防具

防具名	ENC	装甲	効果箇所	対効果

MEMO

メタルヘッド・マキシマム

METAL HEAD MAXIMUM NPC Sheet

名前	

スキル	SR1

STR	
REF	
INT	
MV	

肉体SUV	□ LW	+10	なし
	□ MW	+10	SR1／2
	□ HW	+20	SR1／4 【MV】 1／2
	□ MO	+30	行動不能
精神SUV	□ LW	–	なし
	□ MW	–	SR1／2
	□ HW	–	SR1／4
	□ MO	–	行動不能
	□ KL	–	気絶

武器

武器名	ENC	火力	発射方式	距離／距離修正	信頼性	受け	備考
				/ / /			
弾数:□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							
				/ / /			
弾数:□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							

防具

防具名	ENC	装甲	効果箇所	対効果

MEMO

索引

【マ行】

【ヤ行】

【ラ行】

【ワ行】

【その他】

AfterWord

●本書について

本書はテーブルトークRPGの基本ルールブックです。

シート類は、自己使用に限り複製を許諾します。

本書に書かれている内容は、すべてフィクションであり実在するいかなる個人、団体等とはいっさい関係がありません。

TRPG基本ルールブック

メタルヘッド・マキシマム

2000年12月31日　初版発行

著者	高平鳴海 有限会社ファーイースト・アミューズメント・リサーチ
発行人	中島純一郎
発行所	有限会社ゲーム・フィールド 〒101-0021　東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル工新802 TEL:03-5296-2666 http://www.fear.co.jp
印刷	壮光舎印刷株式会社



メタルヘッド・マキシマム
METAL HEAD
The World 2160
2160年世界
メガシティ所在地
01：ネオ＝アップル
02：サン＝アンジェルス
03：テキサナ
04：ニューブラジリア
05：リオ＝ブエノス
06：ミレニアム東京
07：ＥＱＳ
08：グレートホンコン
09：セブンスヘブン
10：中華人民共同体
11：ネオグラード
12：ライルバートル
13：シャンカラ
14：ニューロピア
15：ヌーベルデルタ
16：バルカンクラスター
17：アル＝バビロン
18：グランドカナーン
19：サハラゲート
20：メガ＝ケープタウン
N
W
E
S
LOST
LOST
LOST
LOST
LOST
75°
60°
45°
30°
15°N
0°
15°S
30°
45°
60°
75°
180° 165° 150° 135° 120° 105° 90° 75° 60° 45° 30° 15 W 0° 15 E 30° 45° 60° 75° 90° 105° 120° 135° 150° 165° 180°

メタルヘッド・マキシマム

METAL HEAD MAXIMUM

Hunter Registration Sheet

ランク	

名　前	
クラス	

年齢	
性別	
身長	cm
体重	kg
瞳の色	
髪の色	
肌の色	

アビリティ	元値	AR1
STR		
REF		
DEX		
INT		
PER		
WIL		
SYM		
LUC		

ラックポイント

□□□□□
□□□□□
□□□□□
□□□□□
□□□□□

キャラクターパック

荷重制限	MV	ペナルティ
[STR]+10=		—
([STR]+10)×2=		—
([STR]+10)×4=		SR1/2

プロフィール

スキル

アビリティ	名称	スキル	SR1
REF	アスレチック		
	大型武器		
	※空中機動・0G機動		
	※コンバットシェル		
	素手戦闘		
	※特殊武器		
	ドライビング		
	ナイフコンバット		
	※ナビゲート：		
	※ナビゲート：		
	※ナビゲート：		
DEX	応急修理		
	応急手当		
	※偽造		
	※重火器		
	※修理メンテナンス		
	小火器		
	投擲		
	※爆発物		
	※ブービートラップ		
INT	アクセス		
	※暗号・信号		
	一般教養		
	偽装・カモフラージュ		
	※サイバーメディカル		
	※専門知識：		
	※専門知識：		
	※専門知識：		
	※専門知識：		

アビリティ	名称	スキル	SR1
INT	※ソフトウェア		
	※チューン		
	※治療		
	ドラッグ		
	※ハードウェア		
	※武器改造		
	※メンタルケア		
PER	※鑑定		
	写真・映像		
	追跡・逃走		
	※搭載火器		
	土地カン		
	変装		
WIL	※ESP：		
	※ESP：		
	※エレクトロキネシス：		
	※エレクトロキネシス：		
	サバイバル		
	尋問・拷問		
	精神防壁		
	※ハッキング		
	※リパルス		
SYM	※芸能芸術：		
	※芸能芸術：		
	※芸能芸術：		
	交渉		
	ゴシップ		
	※テレパシー：		
	※テレパシー：		

武器

武器名	ENC	火力	発射方式	距離／距離修正	信頼性	受け	備考
				/ / /			
弾数:□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							
				/ / /			
弾数:□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							
				/ / /			
弾数:□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							
				/ / /			
弾数:□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							
				/ / /			
弾数:□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							
				/ / /			
弾数:□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□							

防具

防具名	ENC	装甲	効果箇所	対効果	備考

頭部

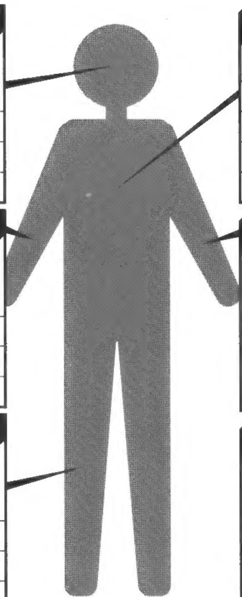
(1)・2	SUV
□ LW	+10	
□ MW	+10	[PER]SR1/2
□ HW	+20	[PER]SR1/4
□ MO	+30	死亡／行動不能

右腕部

6	SUV
□ LW	+10	
□ MW	+10	右腕使用SR1/2
□ HW	+20	右腕使用SR1/4
□ MO	+30	右腕使用不能

脚部

8・9・(0)	SUW
□ LW	+10	
□ MW	+10	[REF]SR1/2
□ HW	+20	[REF]SR1/4 [MV]1/2
□ MO	+30	行動不能



胴部

3・4・5	SUV
□ LW	+10	
□ MW	+10	[DEX]SR1/2
□ HW	+20	[DEX]SR1/4
□ MO	+30	行動不能

左腕部

7	SUV
□ LW	+10	
□ MW	+10	左腕使用SR1/2
□ HW	+20	左腕使用SR1/4
□ MO	+30	左腕使用不能

精神

	SUV
□ LW	
□ MW	SR1／2
□ HW	SR1／4
□ MO	行動不能
□ KL	気絶

サイバーパーツ

頭部（IP：　　　　）

右腕部（IP：　　　　）

左腕部（IP：　　　　）

胴部（IP：　　　　）

脚部（IP：　　　　）

全身（IP：　　　　）

パンドラ・システム

所持品

所持金:$

ゲーム・フィールド
製品ラインナップ



トーキョーN◎VA The Revolution CDドラマ
ナイフエッジ
本体価格：4000円(税別・予価)



セブン＝フォートレスAdサプリメント
セブン＝フォートレスＥＸ
本体価格：3400円(税別・予価)



ブレイド・オブ・アルカナ　エキスパンジョン
ランド・オブ・ザ・ギルティー
本体価格：3800円(税別・予価)

METAL HEAD MAXIMUM

メタルヘッド・マキシマム

ISBN4-907792-15-8
C0076 ¥5000E
9784907792152
1920076050008

発行 Game Field Co.,Ltd.
GF-045MHM
本体価格5,000円（税別）

それは……

未来の物語

A.D.2160

戦乱と**環境破壊**により、人類が“シティ”と呼ばれる**閉鎖都市スペース**で暮らすようになって、すでに半世紀。人々の懸命な努力の結果、環境は改善され、荒野を開墾した新たなる居住空間が生まれた。
しかし、それは**新たなる階層**と**対立の発生**を呼び起こした。
そして、**月面都市**との原因不明の**連絡途絶**。追い打ちをかけるように、月面に設置された**マスドライバー**が、地球上に**目的不明**の**爆撃**を始めた。
“ハンター”。この危険な地上で生き残るための**最後の希望**。
鋼鉄と**セラミック**の武装を己が肉体に**埋め込み**、**重武装**のメカニックを駆り、広大な**電脳空間**を駆け抜ける、**22世紀の戦士**たち。
それが『メタルヘッド・マキシマム』で割り振られた、キミの**役割**（ロール）だ！

銃器データ×100種以上！　メカニックデータ×100種類以上！
前作の基本ルールの内容に加え、『クロムビート』『コアストライク』『ヴァーチャルシティー』、そして『バウンサーEX』相当の内容を掲載
日本初のサイバーパンクRPGが、21世紀仕様で再登場！